

ARMS: LA NUEVA APUESTA EN EL GÉNERO DE PELEAS

C • L • U • B Nintendo®

25 AÑOS DESPUÉS DEL SNES, LLEGA...

ULTRA STREET FIGHTER II The Final Challengers

ADEMÁS:

LEGO CITY UNDERCOVER

PUYO PUYO TETRIS

FIRE EMBLEM ECHOES: SHADOWS OF VALENTIA

• Chile $ 2,100.00
• Perú Ns 10.00



C • L • U • B
Nintendo®
Revista Oficial

MASTER MUMMY



ARMS™

SUMARIO

6 NUESTRA PORTADA

ULTRA STREET FIGHTER II: THE FINAL CHALLENGERS

No importa si eres un novel contendiente o un viejo lobo de mar en **Street Fighter**. Es tiempo de disfrutar de las clásicas peleas callejeras en nuestro Nintendo Switch.

26

ARMS

Conoce la nueva propiedad intelectual de Nintendo. Vamos a ver hasta dónde puede llegar este concepto que toma ventaja de los controles Joy-Con.

40

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia

Dejamos atrás la entrega de **FE** para móviles y regresamos a la portátil de doble pantalla. Checa todos los detalles de esta aventura RPG.

18

LEGO CITY Undercover

Rex Fury ha escapado de la prisión y comienza a hacer de las suyas en la Ciudad LEGO. ¿Qué va a pasar?

22

Puyo Puyo Tetris

La unión de dos series que no tienen mucho en común, pero que ha resultado en una propuesta divertida.

46

Splatoon 2

Te damos un pequeño reporte de lo que sucedión en el Global Testfire de esta segunda parte de la serie.

LARGA VIDA A SUPER MARIO

36

Los juegos que innovaron

Sin duda los títulos de **Mario** han marcado pauta dentro de la industria de los videojuegos. Aquí te decimos cuáles han sido los desarrollos que lo han logrado.



EDITORIAL



Los juegos de peleas toman su espacio en el Nintendo Switch



▲ Nintendo tiene una nueva IP. ¡**Arms**!

Street Fighter está de regreso en las consolas de casa de Nintendo y lo celebro con mucho entusiasmo. Esta saga es muy importante para los jugadores de la vieja escuela, aquellos que vivimos la época del SNES y sus 16 bits de poder. Con la adaptación de la serie que tenía su *boom* en las salas de arcadias, disfrutamos de uno de los juegos más representativos de la época, y que marcó, de alguna manera, el modo de juego del género de peleas.

A 25 años de su lanzamiento, es momento de revivir las grandes batallas de **Street Fighter II**, pero con la tecnología actual que nos permite compartir los controles y pantalla de nuestro Nintendo Switch, disfrutando además, de unos gráficos renovados y algunas características exclusivas.

Hablando de los controles Joy-Con de nuestra nueva consola, te recomiendo que conozcas **Arms**, la novel propuesta de Nintendo dentro del segmento, y que toma ventaja de estos mandos de movimiento. *¡Fight!*

Toño Rodríguez
Editor



ISSN 1665-7888

Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210
México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
Antonio Carlos Rodríguez González

EDITORIAL
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado Ramos

COLABORACIÓN
ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
REDACCIÓN
Juan Carlos García "Master"
Kensuo

PRODUCCIÓN
COORDINADOR GENERAL DE PRODUCCIÓN CHILE
Gustavo Briones
GERENTE COLOMBIA
María del Pilar Sosa

DIRECTORES GENERALES
ARGENTINA Y CHILE
Luis Castro
GERENTE GENERAL COLOMBIA
Beatriz Pizano

GERENTE GENERAL
CHILE
María Eugenia Goiri

VENTAS
DIRECTOR COMERCIAL ARGENTINA
Adrián de Stefano
EJECUTIVA DE VENTAS CENTROAMÉRICA
Nidia Beltetón
GERENTE DE VENTAS CHILE
Alejandra Labbé
GERENTE DE VENTAS COLOMBIA
María Cristina Ordóñez
GERENTE DE VENTAS LUXURY GOODS
María Parets
GERENTE DE VENTAS INTERNACIONAL
Carolina Rivera
JEFE DE VENTAS DE PUBLICIDAD PERÚ
Carmen Rosa Villanueva

ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
DIRECTOR MÉXICO
Oziel Fontecha
GERENTE ARGENTINA
Miguel Ángel López
GERENTE CHILE
Juan Carlos López
GERENTE ECUADOR
Janeth Salvador
GERENTE PERÚ
Lidia Fernández
GERENTE VENEZUELA
Karina Onofre

MARKETING Y SERVICIOS CREATIVOS
GERENTE ARGENTINA
Valeria Polacsek
JEFE DE MARKETING CHILE
María Paz Aguirre
GERENTE COLOMBIA
Diana Zambrano
JEFE DE MARKETING PERÚ
Rocío Figari Labarthe

CIRCULACIÓN
JEFE DE CIRCULACIÓN ARGENTINA
Alejandro Iglesias
GERENTE CHILE
Rodrigo Gamboa Espinoza
JEFE DE CIRCULACIÓN ECUADOR
Franklin Rosero
COORDINADOR MÉXICO
César Jaques Cuevas
JEFE DE CIRCULACIÓN PERÚ
Luis García Albornoz

SUSCRIPCIONES
GERENTE COLOMBIA
Yolanda Badillllo
GERENTE ESTADOS UNIDOS / PUERTO RICO
Nilda Gómez



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL
Porfirio Sánchez Galindo

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 26 N° 05. Fecha de publicación: Mayo 2017. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Porfirio Sánchez Galindo. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 22 de mayo de 2013, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Durazno No. 1 esquina Ejido, Col. Las Peritas Tepepan, Xochimilco, México D.F., C.P. 16010.
Impresa en Chile por: Sistemas Gráficos Quilicura, Víctor Uribe Nº 2281, Parque Industrial Aconcagua, Quilicura, Santiago, Chile.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Director Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: El Mercurio S.A.P., Rut N° 90.193.000-7, Santa María N° 5542, Vitacura, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI, XII y XV.
Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl
• **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2º Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.



NINTENDO 3DS

Nintendo

NINTENDO SWITCH: LA NUEVA CONSOLA DE VIDEOJUEGOS DE NINTENDO



¡YA DISPONIBLE!

NUEVO



¡YA DISPONIBLE!



FIESTAS 2017

¡Con Mario siempre hay diversión!

¡Busca los tuyos hoy!









- juego en 2D -

NUEVO











ROJO

AZUL



ESTILO GALAXIA NUEVA

NUEVO NEGRO

NUEVO ROJO



Para las consolas Nintendo 3DS, usa la función de Control Parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
Nintendo 2DS es compatible con todos los juegos de Nintendo 3DS, pero se muestran en 2D. Los juegos y las consola se venden por separado.

COMUNIDAD

Algunas reacciones de los fans ante el anuncio del nuevo Street Fighter

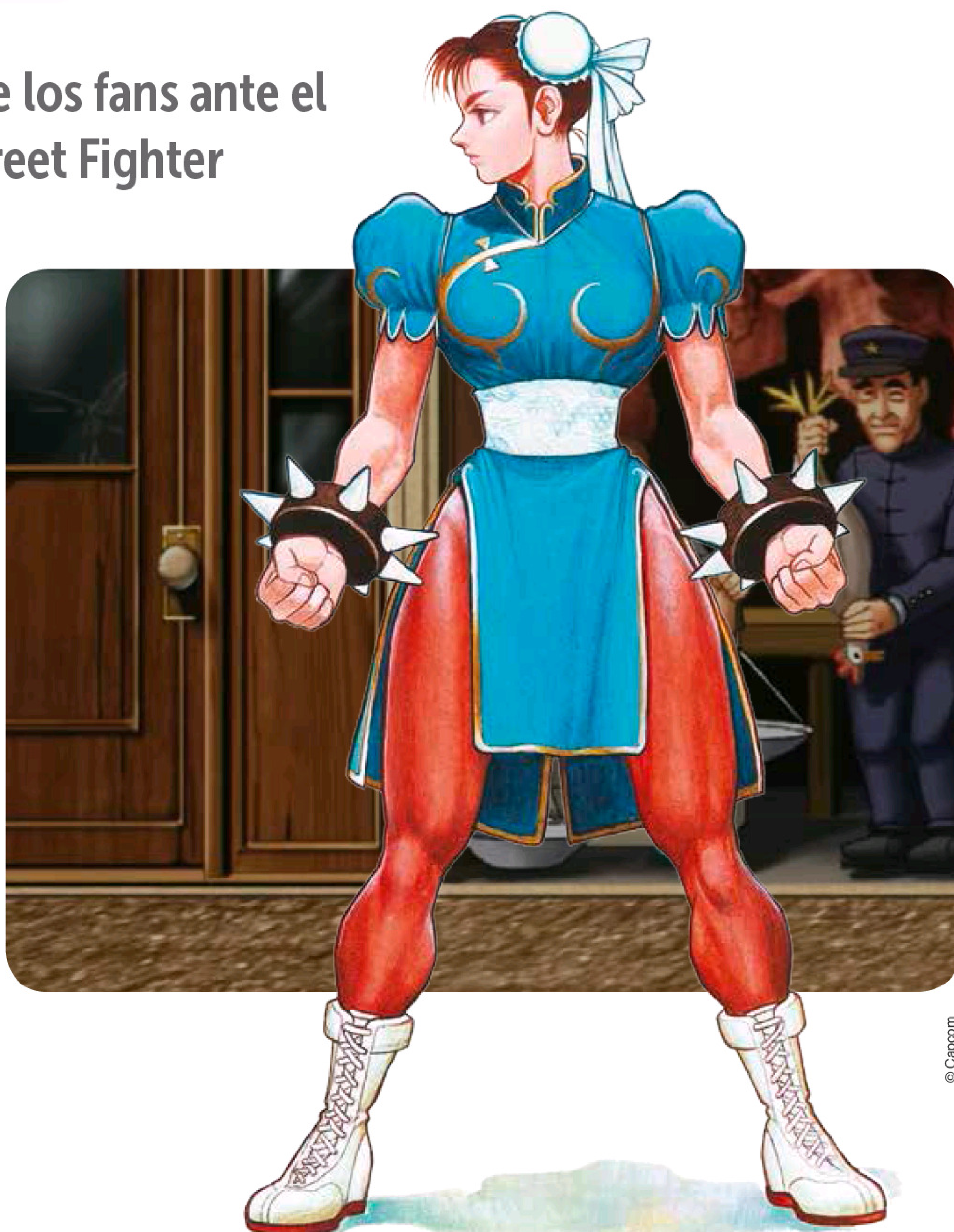
Lo que me gusto es que se ve muy bien gráficamente.
Adrián AG

Ojalá Capcom confirmara **Marvel vs Capcom Infinite** para Nintendo Switch.
Alexandro Reyes

No importa cuántos años pasen, siempre tendremos una nueva versión de **SF II**.
Luis Cardenas

Se aprecia, pero no se vale que Capcom los time de esta bendita manera.
Luis Magaña

Los niños de ahora nunca lo ententenderán XD.
Facundo Nahuel



© Capcom

Melodías del NES

Las de **Castlevania** y **Mega Man** son mis favoritas, pero también me encantan las de **Mario**, especialmente el **3**, **Contra** y **Zelda**.

Jorge Ruiz

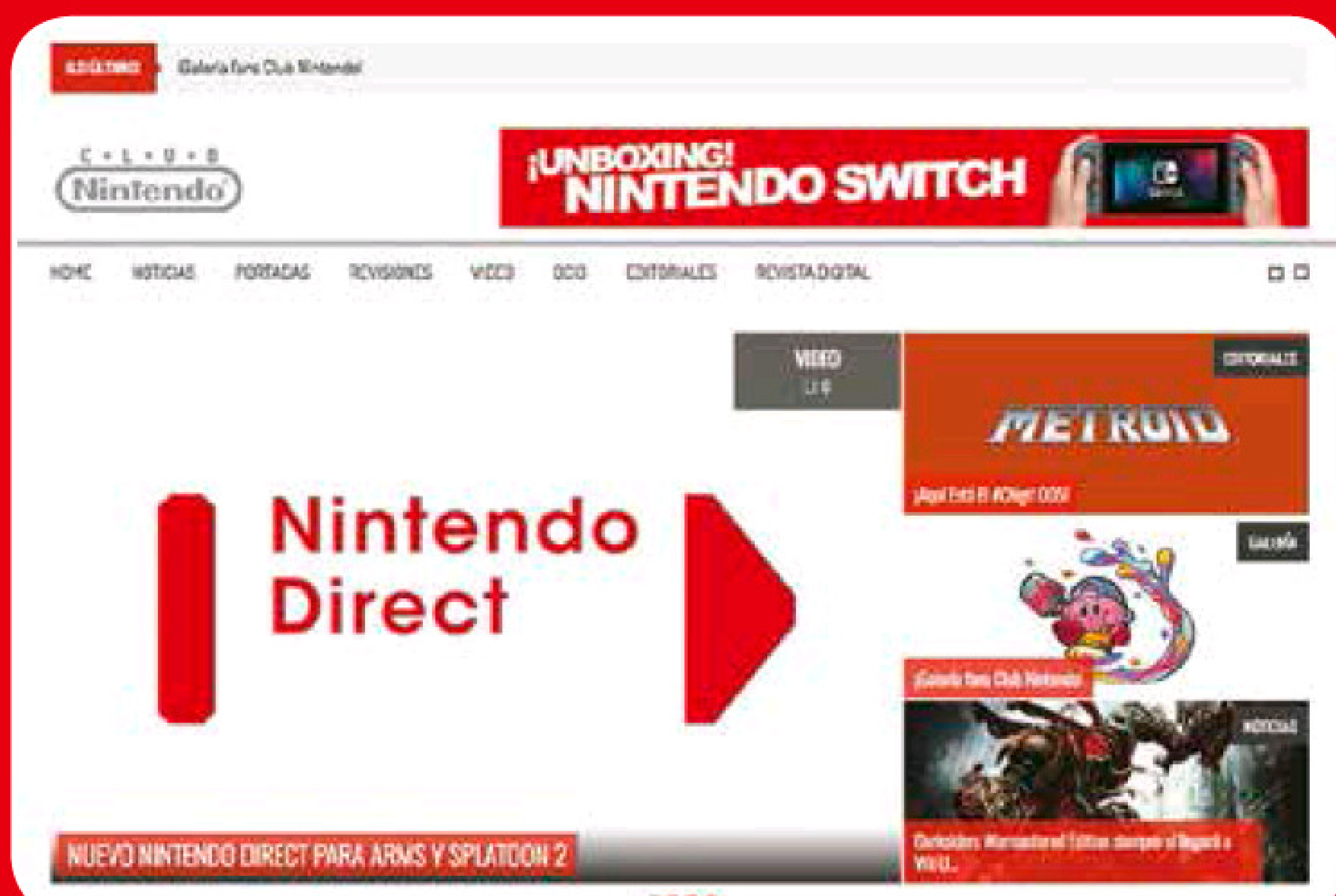


TLOZ: OOT fue catalogado en su tiempo el mejor juego de la historia por la mayoría de las revistas especializadas. Fue el primero en obtener la calificación de 10 perfecto y ha envejecido con dignidad. Quizás habrá ahora juegos con más capacidad, mejores gráficos, pero poniéndolo en perspectiva, son muy escasos los que de verdad pueden acercarse a lo que significó **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**.

Pablo Ray Lopez



Lo mejor de **Facebook**



¡Te esperamos en nuestro sitio!

Sigue con nosotros las noticias de Nintendo

Una vez más aprovechamos el espacio de estas páginas para invitarte a que accedas a nuestra página *online*. Ahí encontrarás revisiones, editoriales, videos, *tops*, encuestas y algo más. No olvides dejar tus comentarios mediante tu cuenta de Facebook, en el apartado de cada nota.







www.revistaclubnintendo.com



1 2 SWITCH™

¡Un juego cara a cara que crea una fiesta en cualquier momento y en cualquier lugar!



¡YA DISPONIBLE!



NUESTRA PORTADA



▶ ¿Cuál ha sido tu peleador favorito durante estos años?

Ultra Street Fighter II

The Final Challengers

El rey ha regresado al lugar donde nunca debió irse. Vamos a conocer el juego que nos llevará a los años maravillosos de las retas en el SNES, con los peleadores más famosos de las arcadias... y farmacias.

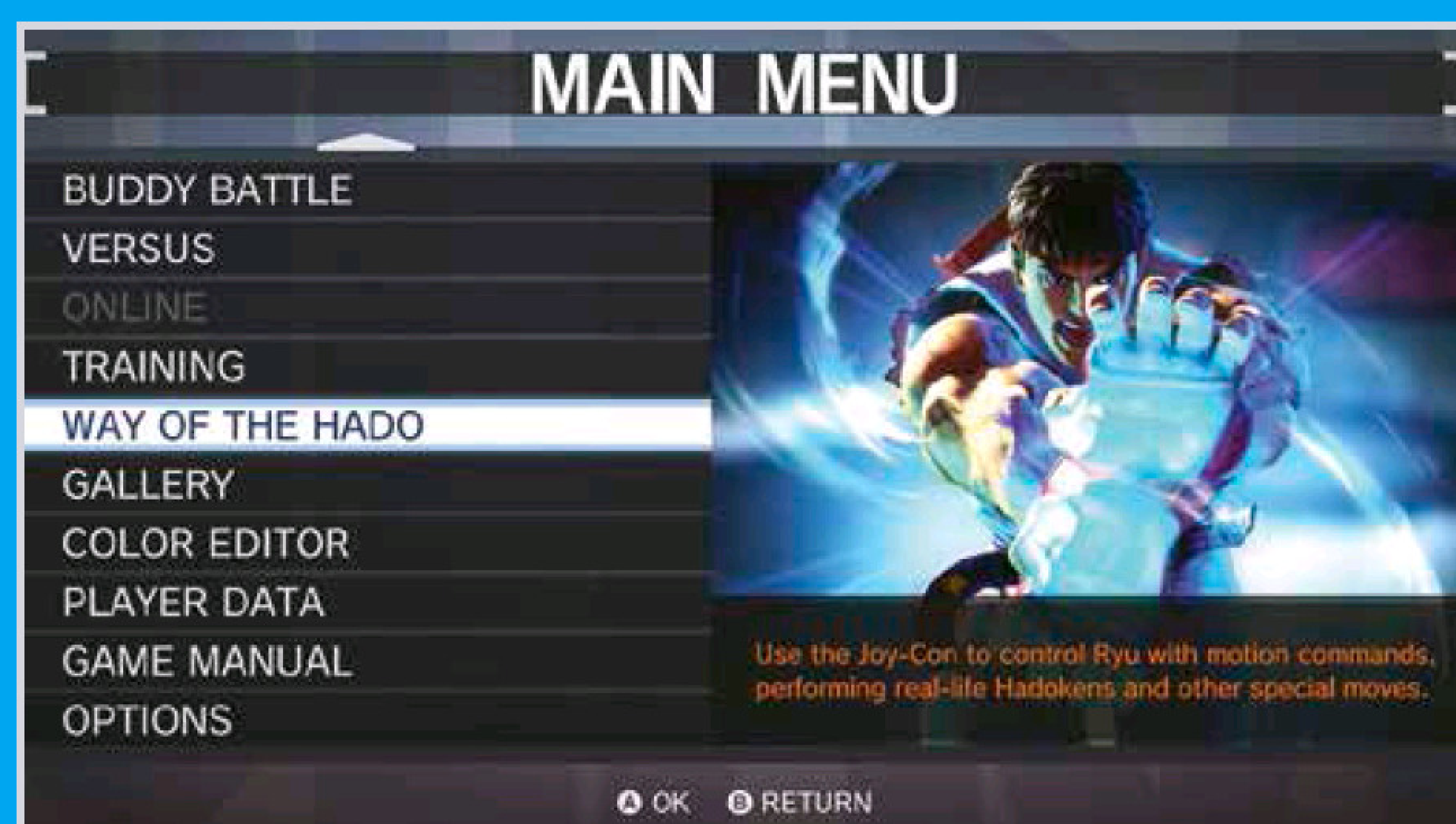


▶ El festejo está con todo por parte de Capcom.



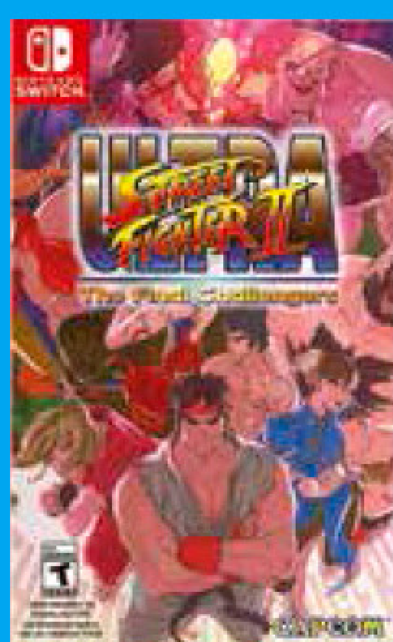
▶ **Chun-Li** y su clásico escenario en **SF**.

▼ Nuevos menús para esta edición.





▲ **Ryu** vs **T-Hawk**, cuántas batallas entre estos dos peleadores.



• Compañía
Capcom
• Desarrollador
Capcom
• Categoría
Acción, Pelea
• Jugadores
2
• Opinamos
Que sea el inicio de algo grande con Nintendo



Es para mi un gusto como editor, escribir sobre uno de los juegos más representativos en la vida de Club Nintendo. Claro que podemos pensar que **Mario** y **Zelda** tienen ese lugar de honor dentro de nuestros corazones, pero **Street Fighter** es, sin duda, uno de los juegos que más aportó en los años de inicio de esta revista que tienes en las manos.

Y no digo esto sólo por el contenido en las páginas de CN, si no por los momentos que nos hizo pasar en la redacción esta gran la saga. Las retas que vivimos en la época del SNES, fueron increíbles.

Algunos tendrán en sus libreros aquel especial de **Street Fighter II**, que lanzamos con más de 2,450 fotos. Combos, agarres y poderes, fueron parte de la compilación de imágenes que incluímos en esta edición.

No quiero pasar a lo siguiente sin mencionar que las cosas no eran como ahora. El trabajo que significó tomar todas estas fotos fue impresionante; no había capturadoras de video como las de hoy en día. Todo fue "artesanal" y en los momentos precisos de la acción. Si querías capturar una secuencia de combo, tenías que estar atento para lograr congelar las imágenes.

¡Así se trabajaba en ese entonces! De los artes del juego podemos comentar en otra ocasión, también tenían su magia para lograr lo que se publicaba.

Todo este esfuerzo valía la pena, el hecho de tener en nuestra consola y televisión, un juego por el cual gastábamos monedas en las salas de arcadia o farmacias, era lo máximo para nosotros como videojugadores. ¿No lo ves así tú también?

Dejemos atrás la nostalgia y adentrémonos en las características del juego de Capcom, que llega al Nintendo Switch.

Street Fighter cumple 30 años y lo celebramos con una versión para el Nintendo Switch

Así luce Street Fighter en el Nintendo Switch

Muchos años han pasado desde que jugamos un Street Fighter en consolas de Nintendo, la espera ha valido la pena con la llegada de Ultra Street Fighter II: The Final Challengers.

Esta versión renovada de **Street Fighter II**, aporta variedad al catálogo de Nintendo Switch. Los gráficos han sido trabajados de gran manera para lucir como el juego que no puede quedar fuera de tu catálogo.







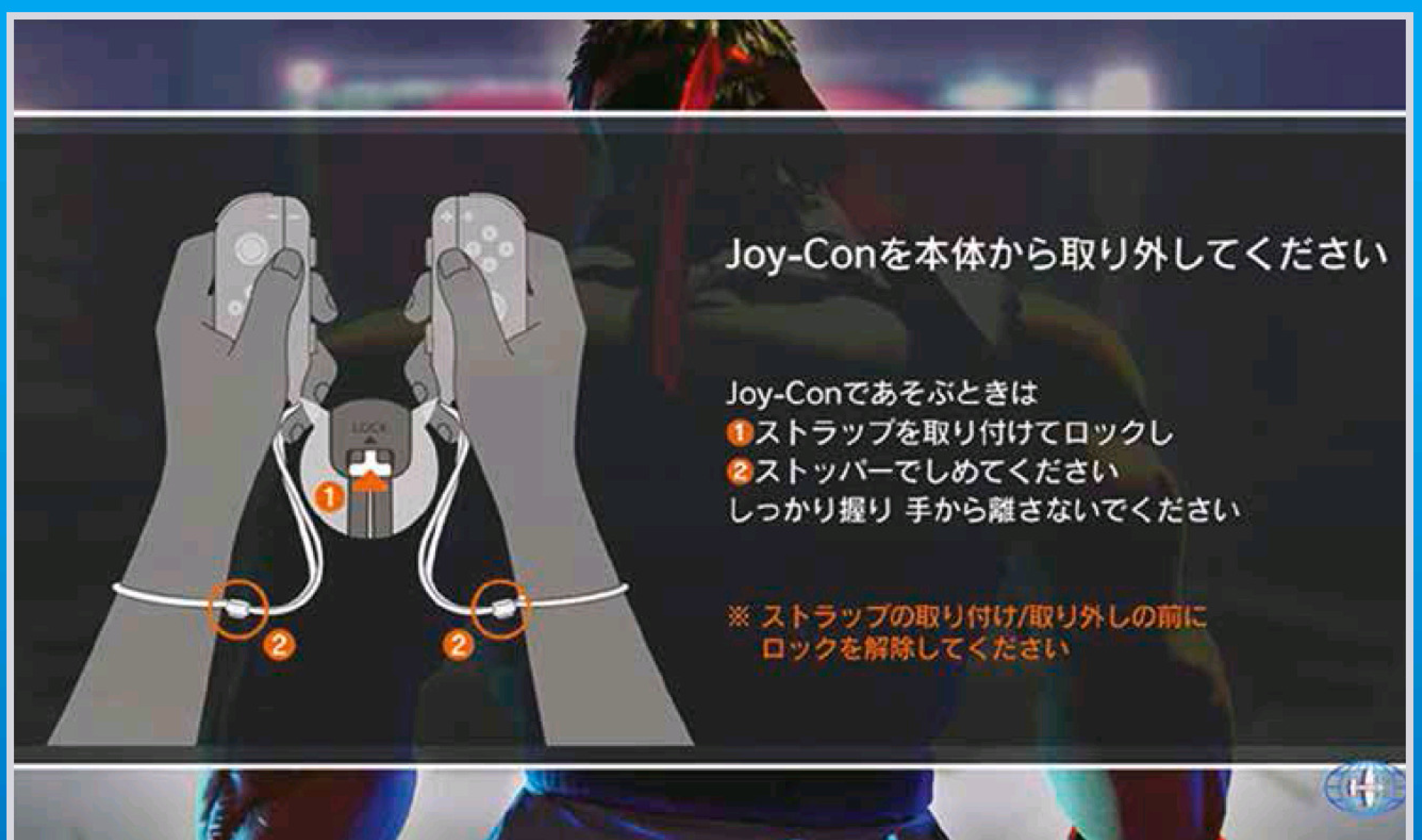
Con **Ultra Street Fighter II: The Final Challengers**, estamos ante la nueva edición de uno de los juegos más icónicos dentro del segemento de peleas, en la industria de los videojuegos. Lo cual es realmente genial; veamos por qué.

De entrada es parte de una celebración por parte de Capcom, conmemorando tres décadas de la franquicia. Como ellos lo comentaron en su momento, no hay mejor manera de celebrarlo, que con la salida de este juego en una plataforma de Nintendo, donde se ha dado una larga relación, con éxitosa historia para las dos partes.

Su anuncio se dio mediante un tráiler que destacaba la frase: ¿Recuerdas ese sentimiento?, en clara alusión a lo que jugamos en aquellos años de la glorisa mancuerna entre compañías. Recordando al SNES, como el campo de batalla para los peleadores de **Street Fighter II**. ¡Justo en la nostalgia!

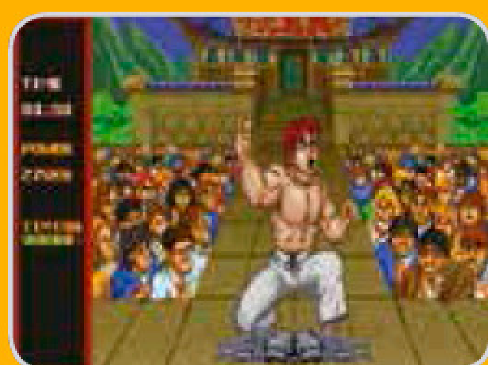
Ahora, a 25 años de su debut, la serie regresa a las plataformas de casa de Nintendo. ¿Lo mejor? Que también lo puedes llevar a donde quieras por la dualidad de la consola.

▼ Lanza un *Hadouken* ¡Literalmente!



Así ha sido la evolución de Street Fighter

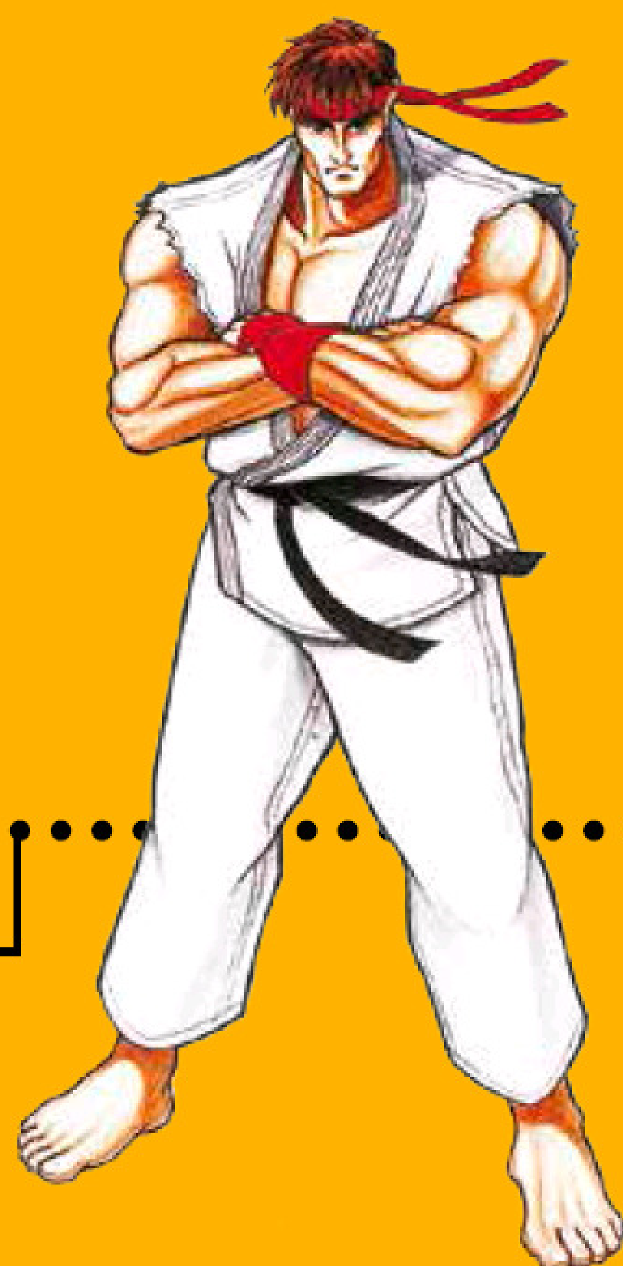
Viajamos por el tiempo para recordar sus inicios y pasos con Nintendo



Street Fighter
(Arcade, 1987)
La primera entrega de **SF**, muy diferente a como ahora se conoce.

Street Fighter II
(Arcade, 1991)
El juego que revolucionó el género de peleas, en su versión arcadia.





Super SF II
(SNES, 1994)
Para los mexicanos un juego muy especial. **T-Hawk**, nuestro representante.





Street Fighter II
(Super Nintendo, 1992)
Este fue la gran adaptación que recibimos en nuestro SNES de 16 bits.



Street Fighter II Turbo (SNES, 1993)
Las mejoras llegaron con esta edición, además de incrementar a los peleadores.



SF Alpha 2
(SNES, 1995)
Nuevos escenarios para esta entrega de **Street Fighter**. ¡Genial!

Son varias las características que puedo comentar acerca de **USF: The Final Challengers**, pero la que más destaca para mi es la opción de jugar en versión retro y actual, ya que le da un gran sentido de celebración al juego de Capcom.

Creo que ahí es donde se convierte en un desarrollo especial el juego. Si bien generas un desarrollo actual para las nuevas generaciones que no conocieron los incios de **Street Fighter**, también les das un guiño a todos los que, en su momento, dejamos el alma en las retas entre cuates o contra la consola en las peleas de historia de personaje. Con este punto me ganaron, y no creo que sea el único que piense esto.

El juego clásico de 16 bits respeta el aspecto original de la pantalla 4:3, que disfrutamos en nuestra TV antigua. Claro que se ha ajustado para que tenga una resolución optima para nuestras pantallas actuales, de otra forma se no se vería bien. Tal es el caso de las versiones incluídas dentro del NES Classic Edition, con juegos en 8 bits. Ese es un buen ejemplo.

Cuando juegas en la versión clásica, los espacios en negro de los extremos de la pantalla son cubiertos por dos logotipos o textos que dicen **Ultra Street Fighter II**, así que no son huecos en negro que hayan dejado ahí nada más. ¡Se ve bien!

▼ Bien dicen que la unión hace la fuerza.



SF Alpha: Warriors' Dreams
(GB Color, 2000)
Escenarios a todo color en nuestra pequeña consola.





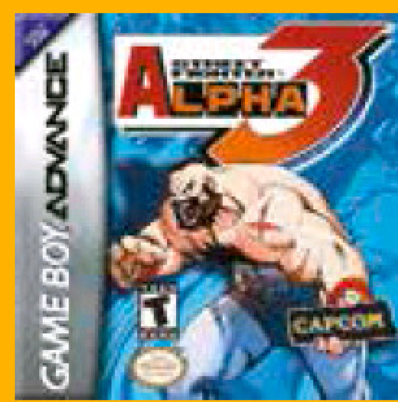
Super SF IV 3D Edition
(N3DS, 2010)
Este desarrollo significó el regreso triunfal de **Street Fighter**; además en 3D.





Street Fighter II
(Game Boy, 1995)
El primer *street* portátil en GB.

Street Fighter Alpha 3
(GB Advance, 2003)
Antes de su larga ausencia en Nintendo, jugamos esta versión **Alpha**.





Super SF II Turbo Revival **(GBA, 2001)**
La evolución del título en portátil en su versión Advance.

¡Llévalo a donde quieras!

El Nintendo Switch nos ofrece diferentes maneras de disfrutar nuestros juegos, como el modo *Tablet*.

Ultra Street Fighter II: The Final Challengers
(Nintendo Switch, 2017)
Aquí está ya la vuelta de **SF** a las consolas de casa de Nintendo. ¡Vamos a disfrutar de la entrega como si fuera la primera!

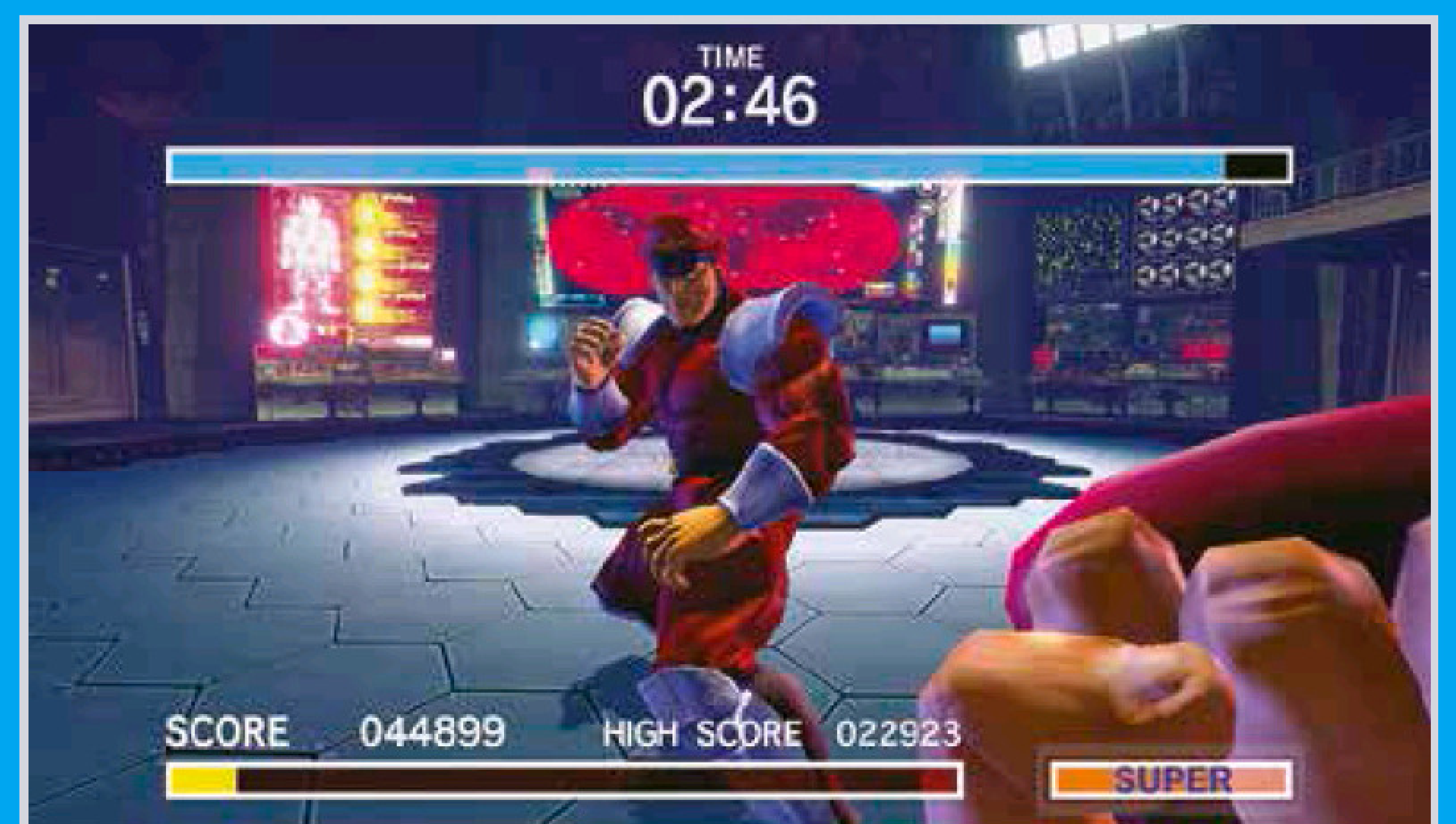
Como en muchos de los juegos que presenta el Nintendo Switch, la opción *multiplayer* está a sólo dos clicks de distancia. ¿A qué me refiero? Con los Joy-Con que tiene tu consola, puedes armar la reta de inicio, separándolos de la consola y usándolos como controles clásicos de manera horizontal.

Una súper ventaja que representa la consola, no es necesario tener dos o más controles independientes para armar una sesión multijugador.

Así lo podemos hacer en **Mario Kart 8 Deluxe**, **Super Bomberman R** y otros tantos. Seguramente muchos desarrolladores se sumarán a este concepto de los Joy-Con.

Si esto no te convence aún, deja que pruebes el modo que te permite hacer equipo con algún amigo. Enfrenta a tu oponente con la ayuda de tu compañero que tienes a un lado; así podrán vencer (entre los dos) a su fuerte rival siguiente.

Otro de los detalles que en su momento llamó mucho la atención por la forma en cómo se mostró, dejando ver sólo un segundo por mucho, fue la vista de primera persona durante un combate. Ahora ya todos sabemos de qué se trata y la opción que tenemos para lanzar unos buenos *Hadoukens*, aprovechando las funciones de los controles Joy-Con y su precisión lograda al máximo.



▲ Seguramente soñaste con hacer esto en un **Street Fighter**.



▲ ¿Qué dices, modo en versión actual o clásica?

Recordar es volver a vivir. ¡Qué mejor manera de hacerlo!

Street Fighter II

▶ Mejor como aliado, que como enemigo.

RYU

El favorito de la mayoría

Este personaje es una insignia para Capcom, su historia, así como su evolución a través de los juegos de **Street Fighter**, ha quedado en el corazón de los seguidores de la serie. Es un peleador de gran fama y que ya es parte de **Super Smash Bros.**





NINTENDO 3DS

FIRE EMBLEM™ Echoes

- Shadows of Valentia -

LANZAMIENTO 19 DE MAYO



Alm
a la venta el
19/5/2017

Celica
a la venta el
19/5/2017

Descubre más aventuras con las figuras amiibo™

amiibo

Usa la función de Control Parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.

Las figuras Alm & Celica solamente se venden juntas.

El juego, la consola y las figuras amiibo se venden por separado. Las figuras mostradas no son de tamano real. Visita es.nintendo.com para más detalles sobre la funcionalidad de amiibo.





Explora nuevos calabozos en 3D



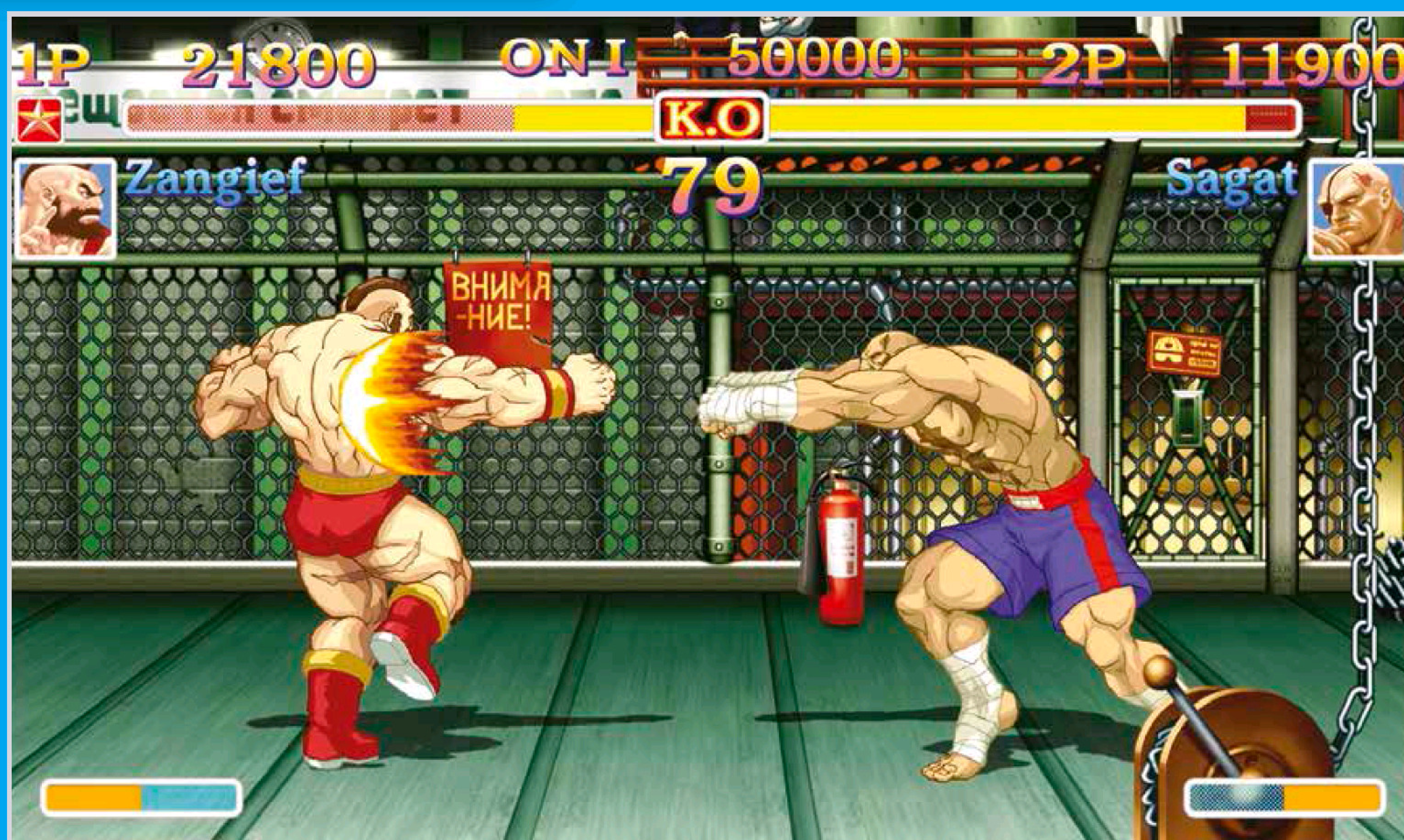
Secuencias cinemáticas totalmente vocalizadas
(sólo en inglés)

new NINTENDO 3DS XL

- Estilo Galaxia Nueva
- Nuevo Negro
- Nuevo Rojo

Nintendo

▶ Peleadores y escenarios clásicos. *¡Fight!*



▼ Con ver las imágenes, recordamos la música.





▲ Conecta correctamente los golpes.

Si te preguntas por alguna diferencia en los modos de juego entre la versión retro y actual, te respondo que no la hay; se juega de igual forma, cambiándo unicamente los *skins* del juego de Capcom.

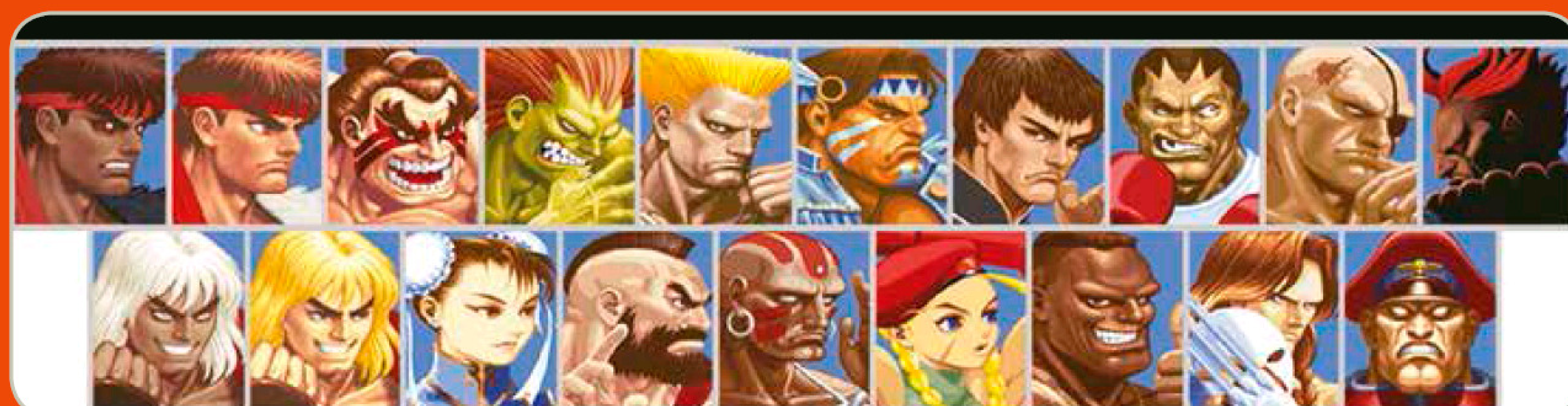
De hecho, algo que también se comentó por parte del equipo de desarrollo, fue que esta versión de **Street Fighter** está muy apegada a la vieja escuela del juego. Como debe de ser para celebrar de buena manera esos treinta años de vida de la serie que tanta diversión nos ha brindado.

Incluso ahora se puede dar el caso de que algunos padres que jugaron la versión original del SNES, puedan compartir con sus hijos este **Ultra Street Fighter II: The Final Challengers**, dentro de una idea generacional que resulta increíble para un título que no pierde vigencia.

Como puedes ver en la imagen de la izquierda, el **roster** de peleadores se conserva intacto. Así lo jugamos en su momento y no falta alguien más. ¡Tendremos que practicar bastante para retomar el control de todos!

Evil Ryu y Violent Ken

Ellos complementan a los peleadores seleccionados para esta edición



Versión clásica en 4:3

Es un acierto por parte de Capcom el incluir este modo retro respetando su aspecto de pantalla



Sería interesante saber qué porcentaje de partidas se van a realizar en el modo clásico que disfrutamos en el Super Nintendo. Muchas veces la nostalgia nos llama y no podemos decirle que no. ¿Qué opinas?

Es momento de ir a buscar el Pro Controller que se generado para el Nintendo Switch

Ahora toca turno para los controles que podemos usar dentro del juego. La primera opción será nuestros Joy-Con conectados a la consola en modo *Handheld*, para un modo de un solo jugador. De ahí pasamos al modo vs, en donde puedes desconectar los controles para compartir con algún amigo una buena partida, o en el modo de TV con la opción del Joy-Con Grip que incluye el Nintendo Switch.

Hasta ahí estamos ok con las variantes que nos ofrece nuestra consola de día uno. Pero no hay nada como echar las buenas retas con un control que nos ofrezca más versatilidad, para esto se creo el Nintendo Switch Pro Controller.

Con este control se pueden exponer las cualidades del juego, así como las tuyas como buen retador. Será más intuitivo el manejo de los personajes.

En cuanto a la calidad de los gráficos y música en el nuevo modo, te puedo decir que es una excelente combinación.

Las animaciones corren de manera rápida y fluida, mientras que las melodías clásicas de los escenarios le dan el toque de sonidos de batalla que te lanzan al ataque.

Estamos ante una excelente adaptación o relanzamiento, como se le quiera ver, de **Street Fighter II**. Debe ser una compra obligada para todo poseedor de un Nintendo Switch.

En cuanto tengas oportunidad, ponle las manos, verás que es un viaje lleno de nostalgia, pero sobre todo de la acción que todos buscamos.



◀ **Guile** es otro de los queridos dentro de la serie de **Street Fighter**.

¡Nos gustaría!

Darkstalkers
Ya que estamos en tiempos de vuelta de clásicos, qué tal una nueva entrega de esta serie lanzada por Capcom.



▶ **Ken Masters**, nacido en los Estados Unidos.

KEN

Infaltable de la serie

Él representa la escencia americana de **Street Fighter**. Junto con **Ryu**, han sido parte de la historia del renombrado juego que inició en la década de los ochenta. Sus poderes son muy similares a los de su amigo japonés, por lo que comparten muchas cualidades.





NINTENDO SWITCH

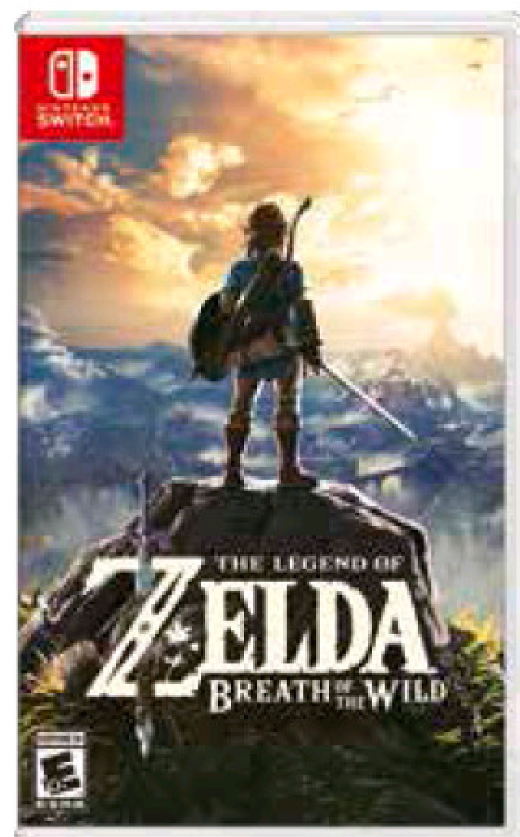
MARIOKART 8 DELUXE

¡DISPONIBLE YA!

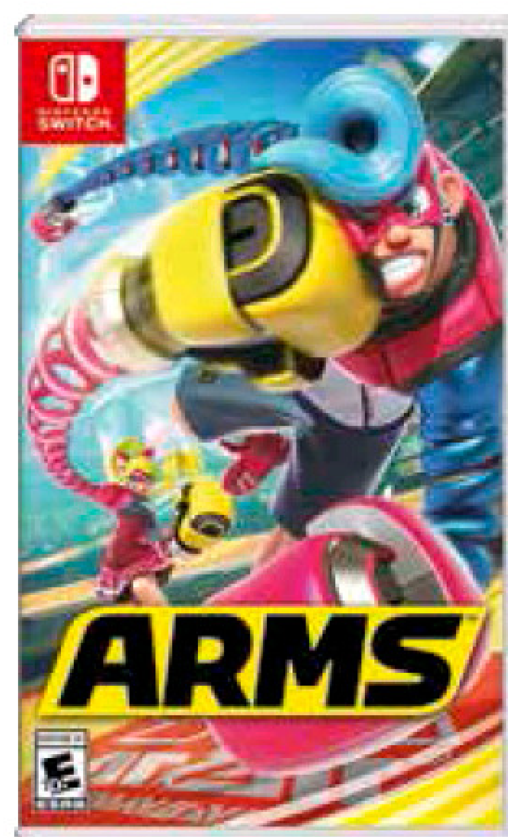
mariokart8.nintendo.com/es/



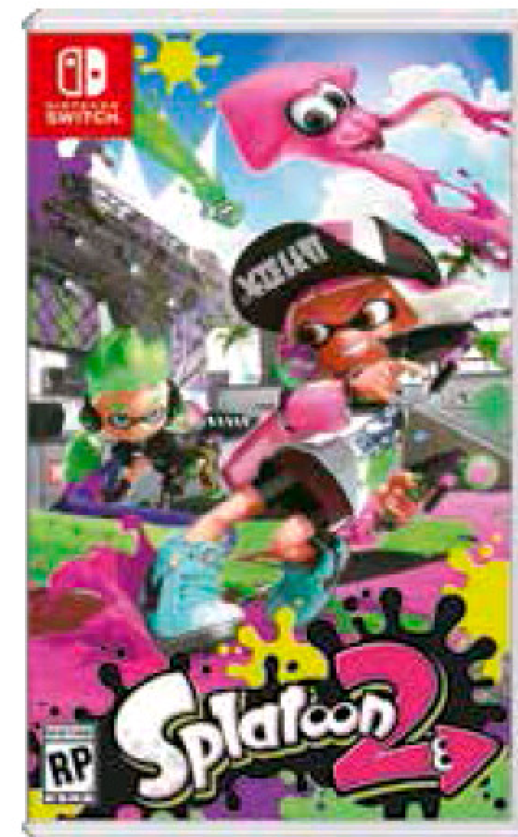
1-2-SWITCH™
¡DISPONIBLE YA!



THE LEGEND OF ZELDA™: BREATH OF THE WILD
¡DISPONIBLE YA!



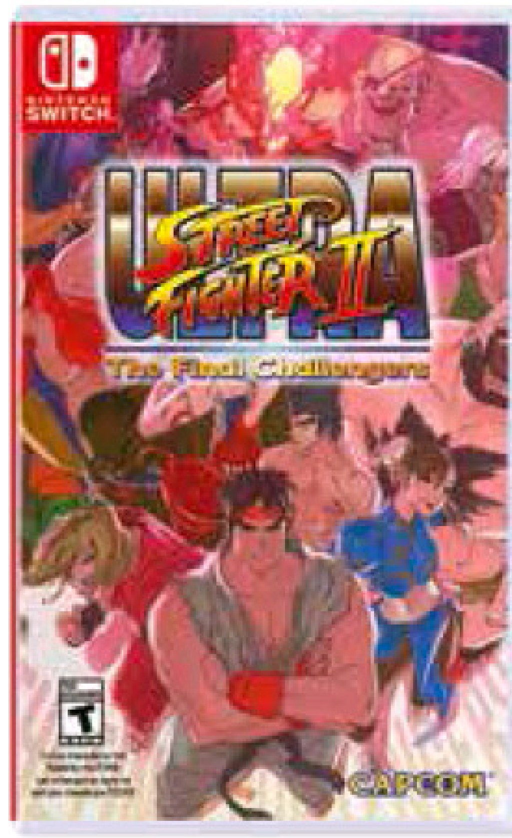
ARMS™
16 DE JUNIO



SPLATOON 2™
21 DE JULIO



JUST DANCE 2017
¡DISPONIBLE YA!



ULTRA STREET FIGHTER® II: THE FINAL CHALLENGERS
26 DE MAYO



SWITCH&PLAY

es.nintendo.com/switch

Nintendo®

▼ Sube a los vehículos y recorre la ciudad.



◀ No hay nadie mejor para el trabajo.



▲ Por tierra o por aire. La búsqueda por detener a **Rex Fury**, ha comenzado.

LEGO CITY Undercover



• Compañía
Warner Bros. Interactive
• Desarrollador
TT Games
• Categoría
Acción, Aventura
• Jugadores
2 simultaneos
• Opinamos
Genial el humor hilarante de LEGO



Los juegos de LEGO siguen dando de qué hablar. Ahora, con el regreso de **Chase McCain**, la diversión está garantizada dentro del basto terreno que se ha preparado para la ciudad, que una vez más, está bajo una nueva amenaza.

Hagamos memoria y recordemos la primera entrega de LEGO City que llegó al Wii U y Nintendo 3DS, bajo el nombre de **LEGO City Undercover: The Chase Begins**, y que disfrutamos en esta versión portátil de doble pantalla.

Todo esto bajo la idea de un mundo abierto en acción aventura, desarrollado por TT Games y publicado por Warner Bros. Interactive Entertainment.

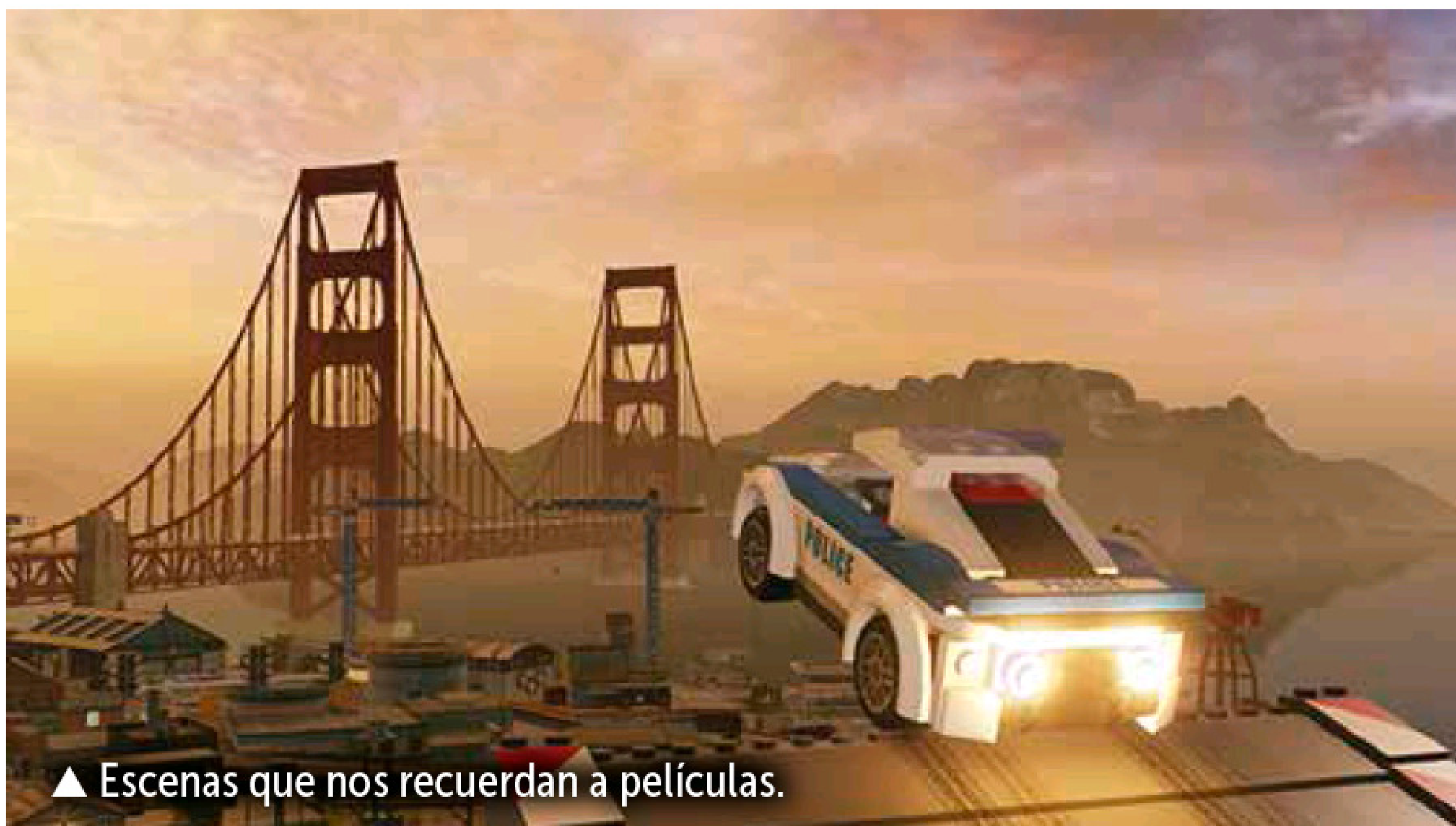
Para esta nueva edición la fórmula se mantiene en todos los aspectos, puesto que los desarrolladores trabajan con el mismo *publisher* que lanzó lo último. Una vez mencionado esto, sólo podemos esperar la misma o mejor calidad en el desarrollo del título.

Entonces toca turno para que el Nintendo Switch sea la plataforma en donde llevemos la investigación de lo que está pasando en la Ciudad LEGO. ¡Vamos a conocerlo!



◀ ¿Quién dijo miedo?

▼ El mejor agente encubierto de LEGO.



▲ Escenas que nos recuerdan a películas.



Rex Fury, el criminal que pone de cabeza al pueblo, ha escapado de prisión y está desordenando las cosas en la ciudad. ¿Quién más que **Chase McCain** para poner las cosas en orden?

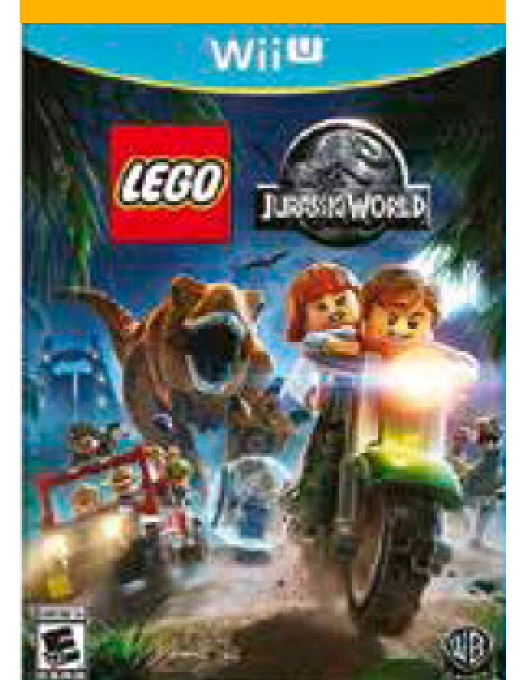
Todos parecen aliviados de que **Chase** esté de vuelta para resolver esta ola de crímenes que se están dando, no hay más en quién confiar. Así que prepárate y ayuda a **Chase** a llevar a la justicia a este villano que no para en su idea de cometer fechorías. No será sencillo, si lo fuera, no tendría sabor.
Si algún día pensaste o soñaste con ser un policia encubierto, está es tu oportunidad de oro. Además será divertido, el humor y las situaciones que se viven dentro de la Ciudad LEGO es hilarante, como la mayoría de los juegos bajo esta firma.

Puedes jugarlo como un sólo jugador o en modo coopertativo con algún primo o amigo. En ese sentido tenemos variante para decidir cómo iniciar una nueva partida en nuestro Nintendo Switch. Son veinte distritos los que podemos explorar dentro de este *sandbox*, con acceso a vehículos y coleccionables que sumarán a la aventura. Tú sabes, muchas cosas te puedes encontrar a tu paso dentro de un juego de LEGO.

Uno de los detalles que saltan a la vista desde el incio, son las divertidas referencias a películas que se encuentran con el correr de la historia. Momentos que nos recuerdan a las series o producciones policiacas de algunos años atrás. Es un guiño al pasado que disfrutamos los que conocimos estas producciones de policias y ladrones.

Una nueva historia de la Ciudad LEGO llega a Nintendo Switch. ¡Chase McCain regresó!

¿Por qué no juegas?



LEGO Jurassic World
En Wii U tuvimos varias opciones de las piezas para armar. Algunas acompañando a películas.

▶ La aventura no tiene horario establecido.



▼ Recorre las avenidas en tu bólido.





▲ Invita a tu amigo a jugar en cooperativo.



◀ Las cosas no son tan fáciles. ¡Ya lo verás!

Como **Chase McCain** podrás tomar algunas personalidades como: payaso, bombero, piloto y más. Todo esto con la firme intención de avanzar en tu objetivo de atrapar al malhechor **Fury**.

Habrá diferentes situaciones que requieren este cambio de personalidad, no está de más recordarte que eres un agente encubierto y no puedes andar paseandote por LEGO City, para que todos te vean.

En estos juegos el tiempo de duración transcurre de la manera en que tú desees llevarlo, aquí no hay prisas y puedes recorrer los barrios a tu antojo; con vehículos, o si lo dispones, caminar unas cuantas calles y así checar todos los detalles que hay en la ciudad. Seguramente hay algunas cosas por descubrir en la urbe de LEGO.

Algo que pudimos ver en los adelantos del juego fue que dependiendo de las situaciones y la caracterización del personaje que tengas (kung-fu, granjero, boxeador, etc), habrá algunos chistes o bromas hacia tu personaje; así que será momento de aguantar y pensar en la buena causa que se persigue, jaja.

En cuanto a los vehículos que tienes para seleccionar, estamos hablando de más de 100 piezas disponibles para conducir. Un buen número de opciones y tipos, para cualquier gusto. Ya lo comentamos; por cielo, mar y tierra, se lleva a cabo la misión.

La música también es parte de la acción, desde el inicio del juego podemos escuchar algunas piezas que le van perfecto a las imágenes. ¡Genial escuchar **Walking on Sunshine**!



◀ ¿Te recuerda a alguna serie de televisión?



▲ La persecución te llevará a lugares singulares.



◀ Chase, el héroe de **LEGO City**.

Autos, helicópteros, barcos y más son parte de la acción dentro de la ciudad LEGO

Si no sabes de qué hablamos, dale una buscada a la canción de Katrina & the Waves, y disfruta el momento.

Todo esto que comentamos es parte de **LEGO City Undercover**, disponible para el Nintendo Switch. Nuestra referencia más actual fue la versión de Wii U, en donde la mayor queja fueron los tiempos de carga dentro de la ciudad. Entendemos que esto se ha mejorado para estan nueva entrega.

LEGO se ha posicionado a lo largo de los años como una buena opción dentro del segmento de los videojuegos. Las licencias que tiene han generado gran variedad de opciones; el hecho de contar con marcas como Marvel, Star Wars, Lord of the Rings, Harry Potter, DC, por mencionar algunas, le ha valido para tener gran presencia, sin importar el rango de edad en sus desarrollos.

Ya nadie cree que LEGO es para los pequeños, al contrario, los fans con años en el control estamos emocionados con los juegos y las películas que ofrece la marca.

El humor que han manejado en sus producciones generó esa empatía con los *gamers* de hueso colorado. ¿Qué opinas, le vas a dar una oportunidad a **LEGO City Undercover**?

Nintendo Selects
Ya son parte de la serie

Estos juegos están disponibles con un precio menor al acostumbrado. ¡Buena opción!







▲ **Arle Nadja**, jóven y con poderes.

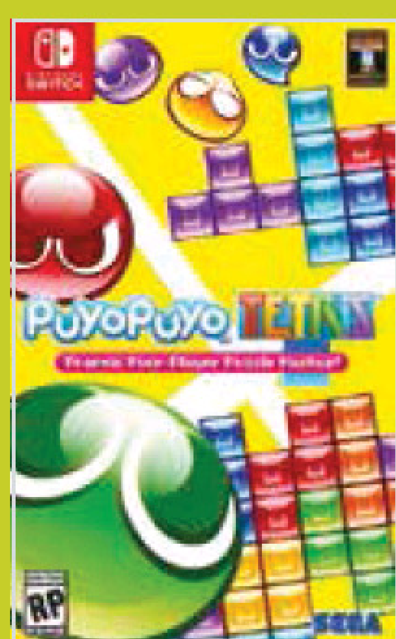
▼ Gran variedad de personajes dentro de **Puyo Puyo Tetris**.





▲ Puedes elegir cualquiera de las dos opciones en su modo vs.

Puyo Puyo Tetris



- Compañía
SEGA
- Desarrollador
SEGA
- Categoría
Puzzle
- Jugadores
4
- Opinamos
Toma el reto y avanza de niveles



Por fin tenemos en nuestras manos **Puyo Puyo Tetris**, una combinación de conceptos que se antojaba un tanto extraña de inicio, pero una vez que lo ves en acción, te das cuenta que es una mezcla bastante bien ejecutada, además de divertida y que seguro te dará horas y horas de diversión solo o con tus colegas.

Para comenzar te diremos que este juego de *puzzle* combina el concepto de **Tetris**, creado en Rusia por el programador Alekséi Pázhitnov en 1984 y **Puyo Puyo**, concepto de *puzzle* lanzado en 1991 en Japón y que fue llevado en un inicio para las plataformas de SEGA. Ambos conceptos forman **Puyo Puyo Tetris**, un título que en verdad reta tu destreza en ambos "universos" y que al combinarlos, crean un *puzzle* realmente bueno.

Este juego, tiene un modo de historia (sí ,leíste bien), un grupo de valientes chavales **Ringo**, **Amitie**, **Arle** y **Carbuncle** son transportados a una nave espacial donde se encuentran con un tal **Tee** y su compañero "**O**", juntos deberán resolver el misterio de porqué están cayendo del cielo bloques "Tetris". Por otro lado están los puyos (criaturas "gelatinosos" con grandes ojos) que cuando se juntan con otros puyos de su mismo color, van formando cadenas y desaparecen, algo parecido al **Tetris**.

La historia como te darás cuenta, es un mero pretexto para juntar ambos conceptos, pero le viene muy bien a este modo de juego dándole más *replay value* al juego.

Son estos desarrollos los que refrescan de alguna manera a las series.



◄ **Tetris** nunca pasará de moda.

▼ El toque japonés en toda su expresión.



▲ La opción *multiplayer* es, sin duda, una divertida recomendación.



No importa que los conceptos sean ajenos, cuando se planea, se puede llevar a cabo algo interesante

El titulo te permite varias opciones de juego tanto para la versión **Puyo** como la de **Tetris**, por ejemplo, está el modo Tiny Puyo en la cual deberás acomodar puyos de diferentes tamaños y colores, el modo Marathon en **Tetris**, donde los bloques caen de manera más rápida o Endless puyo donde estas gelatinosas criaturas caen y caen de manera infinita, entre otros varios modos

Un apartado muy divertido es cuando se juega entre cuatro personas al mismo tiempo, ya que el jugador decide que pantalla comenzar a jugar, si con los Puyos o con Tetris; los que hayan escogido a los puyos podrán mandar castigos a los que estén con Tetris y viceversa... lo mejor es que si sólo uno usa Tetris y los demás Puyos, podrán echarle montón... sí, suena bien y se juega aún mejor, créeme.

Puyo Puyo Tetris, es sin duda una propuesta fresca de dos conceptos ya de antaño, que han amalgamado muy bien y que la idea que nos trae Sonic Team, (desarrolladora del título) en verdad les quedó muy bien.

Los gráficos, el sonido, "la ambientación", así como el toque de animé que tiene este juego, lo hace atractivo no sólo para los que gusten del los *puzzles*, sino para los que busquen una temática diferente que encaja muy bien en nuestros días.

▼ Un concepto entretenido y retador.







▶ A veces no hay opciones para armar.

▼ ¿Qué personaje va más con tu personalidad?





▲ Incrementa tus estadísticas para ser mejor.



▲ Hasta cuatro jugadores en pantalla.

El Adventure Mode está listo para que lo disfrutes en solitario

Cerramos esta reseña con la firme idea de que esta es una divertida opción para tu Nintendo Switch. La variedad de modos que están disponibles te aseguran bastantes ratos de entretenimiento, además de reto, como ya lo comentamos.

Honor a quien honor merece. Muchos años han pasado desde su aparición y aún seguimos disfrutando del concepto **Tetris**. Es impresionante la cantidad de desarrollos que se han lanzado bajo esta licencia.

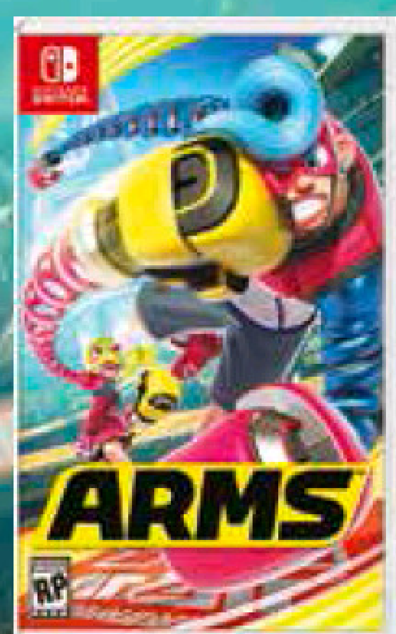
Por cierto, el precio de **Puyo Puyo Tetris** es atractivo; resulta estar por debajo del costo regular de los juegos. Eso también es un buen motivo para darle su oportunidad.

Recuerda que lo puedes buscar en las diferentes ediciones: descarga digital en la eShop del Nintendo Switch y física en tus lugares de compra de costumbre, ya disponible. ¿Cuál es tu mejor opción?

Te recomendamos ampliamente **Puyo Puyo Tetris**, pues como te habrás dado cuenta, los *puzzles* que marcaron una época, están de regreso, ya que sigue siendo una propuesta sencilla, atractiva y muy divertida, que en la consola de Nintendo Switch, se juega mucho mejor.

▼ Conecta el gople preciso a tu oponente.

ARMS



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Categoría
Pelea
• Jugadores
1-2
• Opinamos
Es tiempo de dejar el sillón y ejercitarnos.



Desde enero pudimos conocer esta nueva propuesta para el Nintendo Switch. Aún recordamos la presentación que vivimos en la ciudad de Nueva York, justo cuando comenzaba este 2017.

En ese momento pensamos en **Wii Sports** y su disiplina de Box, pero una vez que le pusimos las manos a los Joy-Con, entendimos que esto iba más allá de lo que disfrutamos en nuestro Wii en aquel momento de los Wiimotes y Nunchucks.

Arms significa una evolución total de los controles de movimiento. La tecnología que poseen los Joy-Con demuestra lo preciso que puede llegar hacer un movimiento de brazos, manos y muñecas. Sin duda un gran trabajo de desarrollo detrás de estos controles que se han dispuesto para esta nueva plataforma, la cual ya muchos disfrutan en su casa y salidas.

Sin más, vamos a conocer a fondo a estos curiosos personajes que poseen unos brazos en forma de resorte, y que serán nuestra representación dentro de la pantalla de nuestra TV, mientras disfrutamos (y ejercitamos) dentro de los escenarios de **Arms**.



▲ ¡ Muchos colores dentro de Arms!



▲ La distancia no es un problema para llegar.



◀ Los oponentes serán complicados.

Una nueva IP de Nintendo que llega con todo el punch de la diversión a tus manos

Estamos ante un juego de pelas diferente a lo acostumbrado; así que podemos dejar por un rato nuestro **Ultra Street Fighter II: The Final Challengers**, para mover un poco nuestro esqueleto.

Lo mejor que puedes hacer con **Arms**, es invitar a un amigo o a tus hermanos y primos. La experiencia será mucho mejor a que si lo haces en un *vs* la consola. Además de que los movimientos y gestos que pueden llegar a pasar en una batalla serán de antología y diversión.

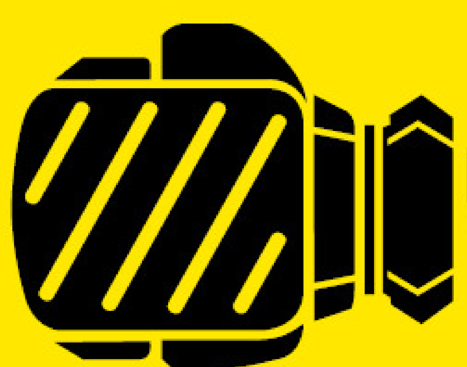
Una vez que ya tengas dispuesto el enfrentamiento, toma un Joy-Con en cada mano, asegurándote de usar los cordones en tus muñecas, para evitar que puedas llegar a soltar los controles con algún movimiento brusco.

Ahora sí, a seleccionar a un personaje de los cinco disponibles en el juego.

No te preocupes si crees que vas directo al ruedo y sin conocimientos, ya que un tutorial explicará cómo es el modo de juego y cómo debes sujetar los controles para ser un campeón.



▼ ¡Pulgares arriba! Vamos a comenzar.



▶ ¡Gánate a la audiencia con grandes victorias!



▼ **Ninjara** parece muy certero.





▲ Por tierra o por aire, tú eliges el ataque.

Por opciones de ataque no debes preocuparte, hay muchas combinaciones por realizar en Arms

Boxing/ Wii Sports

¡Cómo olvidar las horas que pasamos sudando con nuestro Wiimote y Nunchuck!

Junto con la disciplina de boliche, lo mejor.



Algo que es importante destacar, es que no es necesario estár en movimiento con los pies; lo único que estaremos moviendo para que todo funcione correctamente, es de nuestra cintura para arriba. Así que no tendrás que estar haciendo cosas raras en la sala de tu casa o en tu cuarto de juego.

Utilizando los botones de tus controles, podrás hacer que tu personaje avance o retroceda, según tus necesidades de combate, con esto queda resuelto el tema de la movilidad dentro de la arena en turno.

Lo único que tienes que hacer ahora es sincronizar tus movimientos de brazos y torzo, para que todo fluya como un buen peleador que lleva el ritmo de la pelea en su Nintendo Switch.

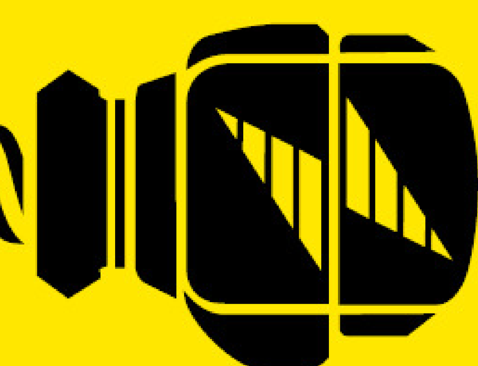
Pensamos que será muy rápido el poder entender los movimientos y combinaciones que se pueden realizar, serán muchas las mezclas de golpes que podrás disponer en **Arms**.

Tu area de movimiento dentro de la arena es amplia, puedes recorrer el escenario en 360° y siempre tendrás a tu oponente de frente para que le mandes tus combinaciones de golpes.

Claro que no todo es tirar puñetazos al por mayor, **Arms** también te permite hacer agarres de tu oponente y tener una buena variante que puede descontrolar a cualquiera.

El agarre lo haces al más puro estilo de **Zangief** y su imán para jalar; lanzas tus dos brazos y tomas a tu rival para acercarlo a tu personaje y ahí, desatar tu furia para bajarle un buen nivel de energía. Pero no abuses, puede llegar a ser previsible y no te funcionará después de algunas peleas.

Escoge dentro de los diferentes tipos de brazos que exiten, puedes seleccionar diferentes opciones para cada una de tus extremidades; crea combinaciones y derriba a tus oponentes.



Personajes con diferentes características

Cada uno con su personalidad y destreza







SPRING MAN

Él es el peleador que muchos seguramente tomarán de inicio. ¡Luce bastante cool!





MASTER MUMMY

Su apariencia es más agresiva. Parece que no hará muchos amigos dentro de la arena.



NINJARA

Su nombre lo dice todo. Si quieres algo diferente, aquí la opción.



RIBBON GIRL

La chica que no puede faltar dentro del **roster** de personajes. ¡Genial!

MECHANICA

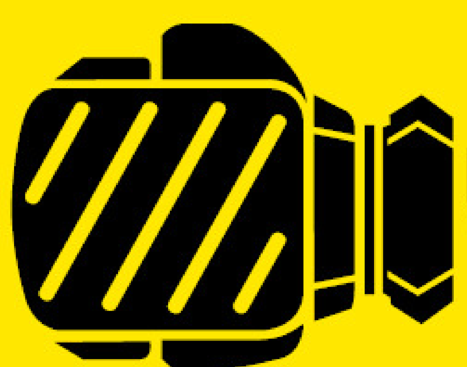
Aquí está el toque divertido. ¿Tendrá la agilidad necesaria para un buen ataque?











▼ Parece que tienes bastante poder en los puños.





▲ No te fíes de los rostros angelicales.

Selecciona tus bien tus Arms

Todo depende de lo que quieras realizar



Toaster
Un guante clásico para las peleas



Sparky
Es la primera opción si escoges **Ribbon Girl**



Chakram
Similar al *boomerang*, es un disco de ataque



Big Punch
Todo el poder en un sólo golpe



Revolver
Lanza un combo de ataques



Boomerang
Lanza la extremidad a tu oponente



Slapamander
Lo más parecido a un látigo



Recordando a...
Dhalsim, uno de los peleadores clásicos de **Street Fighter**. ¡Qué golpes!

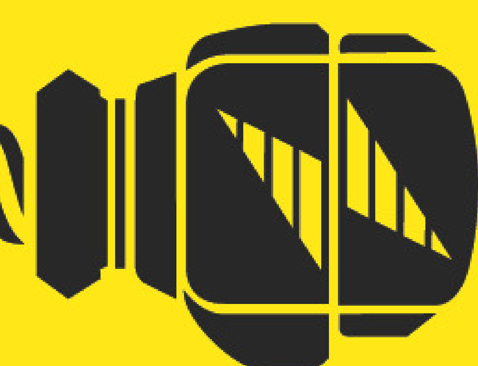
Vamos a adentrarnos un poco en las posibilidades de combinaciones que tenemos con las armas disponibles para seleccción, y que serán nuestras extremidades que se encuentren con nuestros oponentes.

Algunas de ellas parecen muy comunes para una pelea de box, son guantes clásicos que no dicen mucho de primera instancia. Pero hay otras que tienen un aspecto muy poderoso, como la Trident, que se divide en tres partes y que pueden causar un buen daño por todo el espacio que cubre en el golpe. No es muy fuerte, pero el movimiento es rápido y regresas a tu guardia de manera veloz.

Todo lo contrario con la Big Punch, la cual es muy poderosa, pero se torna muy lento el movimiento. Ahí lo mejor será entender sus alcances y dominar los tiempos para que estés listo en cualquier momento que sea necesario. Esta arma es parte de la selección de la **Master Mummy**, así que le va perferto al personaje, ¿no crees?

Los ataques son muy variados, pero ¿cómo controlar estos cuando vienen hacia ti? Lo ideal es que desde el inicio aprendas bien el arte del bloqueo, esto te ayudará para no siempre te entren esos golpes que te mandan. Con esto tendrás mayor tiempo en la pelea.

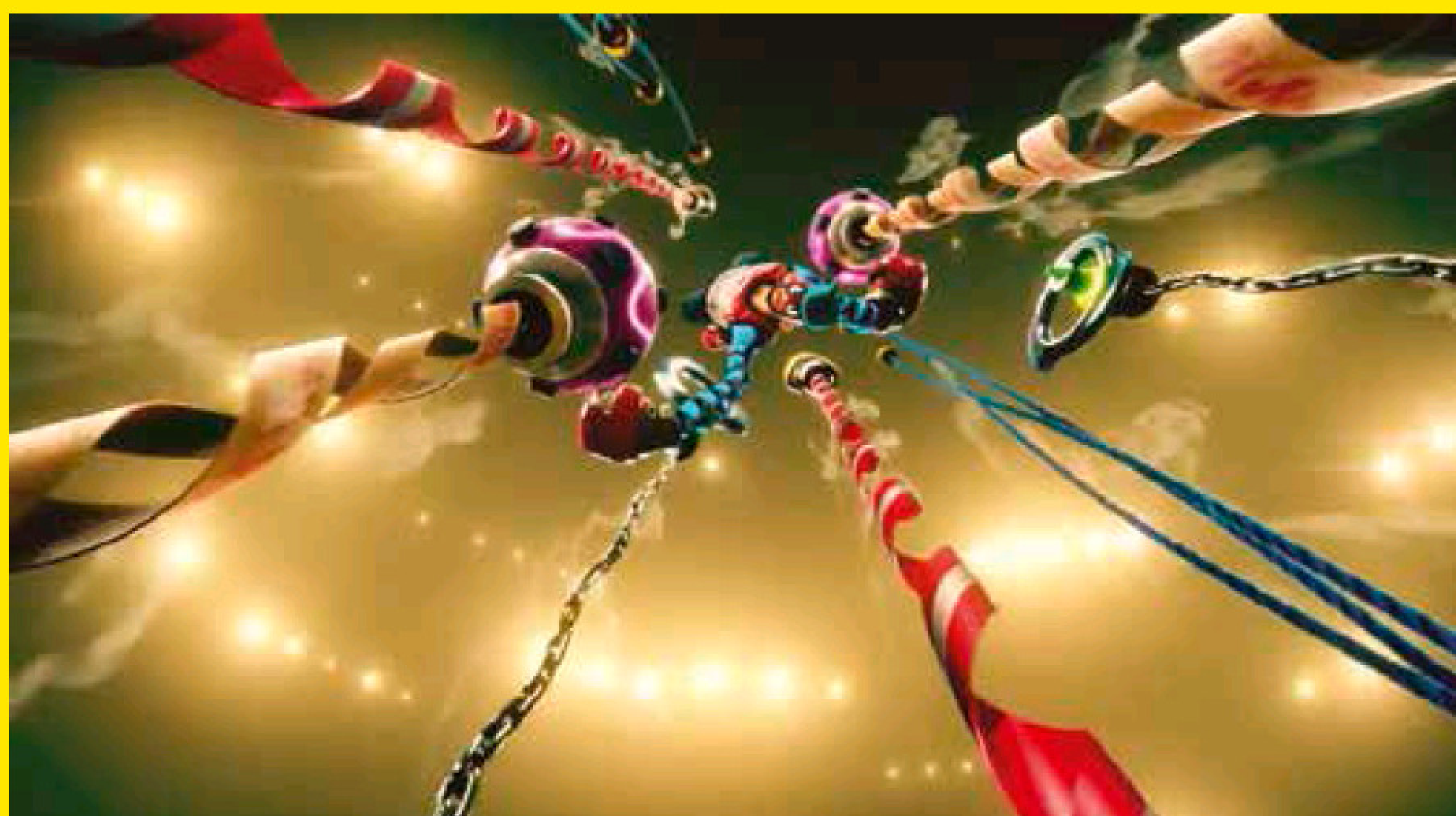
Cada personaje tiene variantes de armas y algunas en exclusiva. ¡Domínalos a todos!



▶ Es momento de tener un ganador.



▼ ¿Cuál arma te parece mejor para el combate?





▲ Un juego divertido al estilo de Nintendo.

¡Arma las retas!

Invita a tus amigos y familiares



Ya lo comentamos antes, la mejor manera de disfrutar **Arms**, es en compañía de más videojugadores.

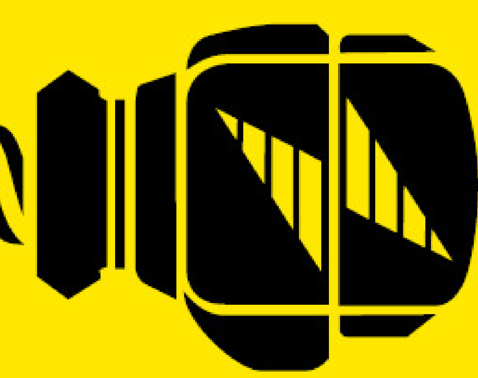
Como puedes ver en las imágenes, los escenarios son bastante llamativos, pero también pueden resultar de cuidado, ya que habrá ciertos elementos que se presentan como obstáculos durante las peleas.

En algunas arenas encontrarás columnas llenas de líquido que pueden romperse con los golpes que lanzas, cuídado. Pero también te decimos que podrás sacar ventaja de los escenarios, aprovecha y salta a gran altura para generar ataques. Así que utiliza todo lo que puedas y toma precauciones en ciertos lugares. Te damos un ejemplo: cuando vayas a pelear en el escenario con columnas con líquido, utiliza la arma que te da la opción de golpe en curva, así podrás rodearlas.

Escucha a la audiencia rugir en las gradas dentro de **Arms**. Para hacer aún más intenso el juego, los desarrolladores de Nintendo han generado un buen ambiente dentro de los escenarios donde se llevan a cabo las peleas, para que le sumes emoción al combate.

No estamos hablando de los detalles de un estadio de fútbol de un juego de FIFA, pero cumple muy bien el objetivo de poner en sintonía a la audiencia en las butacas.

Claro que los mejores comentarios y gritos de apoyo (o en contra), serán escuchados en la sala de tu casa con tus amigos a un lado. ¡Nunca fallan en esos momentos de gloria!





◀ Prepara el lanzamiento del Trident.

▼ ¡Buena combinación de armas!



▲ ¡Así se esquiva un golpe!



Como todo juego de pelas, el daño marcará al ganador y vencedor, llegando al K.O. si lo haces de la mejor manera. En caso de que no logres llegar a tu objetivo de noquear a tu oponente, los 99 segundos establecidos en la arena definirán al vencedor.

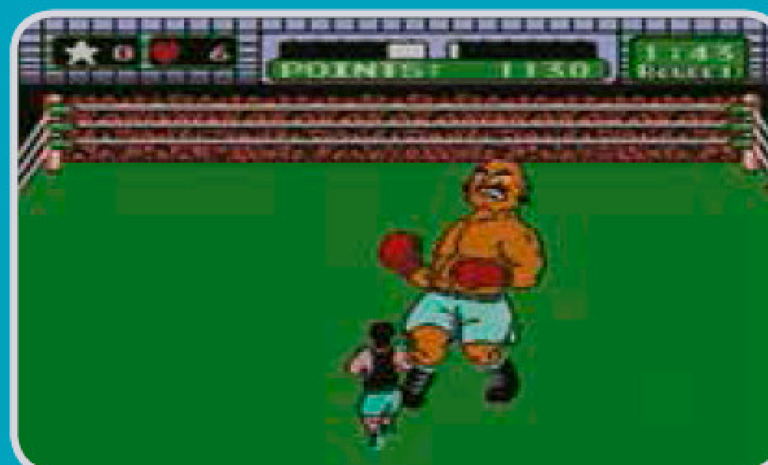
Cuando las peleas se definen por K.O., tendrás una buena animación en pantalla, lo que tanto nos gusta cuando decidimos un combate así. ¡Ve por esos 2 de 3 *rounds*!

En la parte inferior derecha de tu pantalla tendrás tu medidor de energia, ahí podras ver cuál es tu daño o qué tanto poder tienes para preparan un buen ataque hacia tu adversario. No pierdas de vista esta barra.

Algunas combinaciones pueden hacer que una barra completa pierda mucho.

El Box y Nintendo

Algunos de los exponentes del deporte de los puños



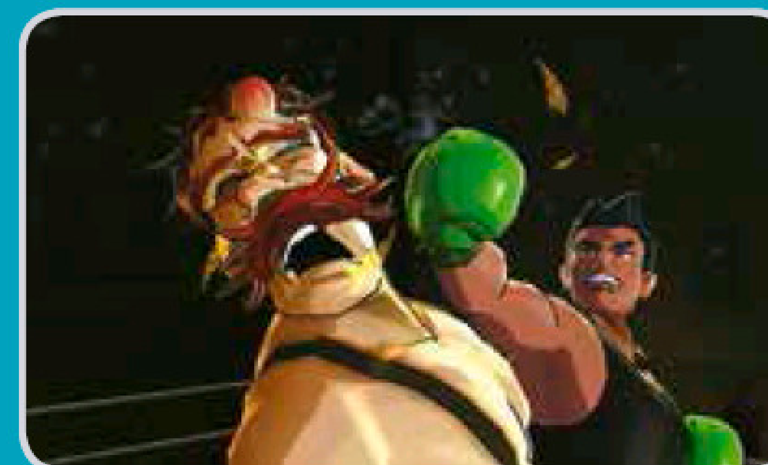
Punch-Out!! 1984
Aquí comenzó la historia. ¿Jugaste la arcadia?



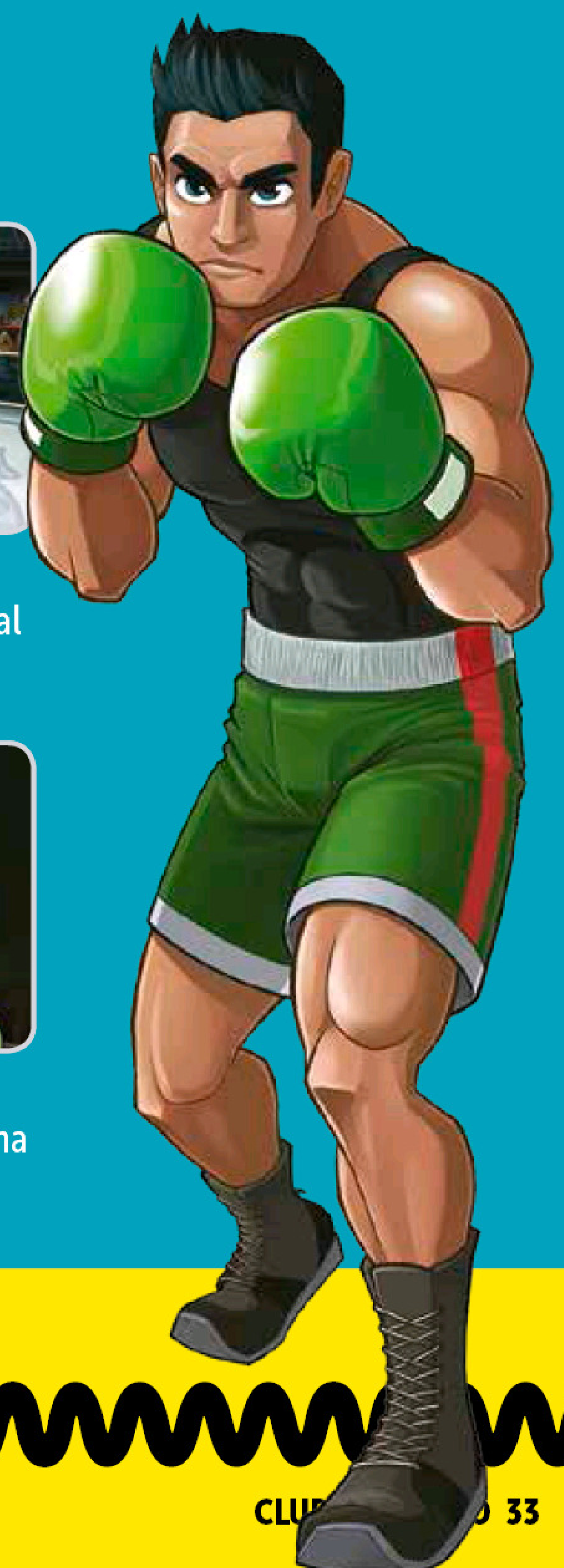
Wii Sports Club 2013
El box de manera realista llegó al Wii con sus controles.

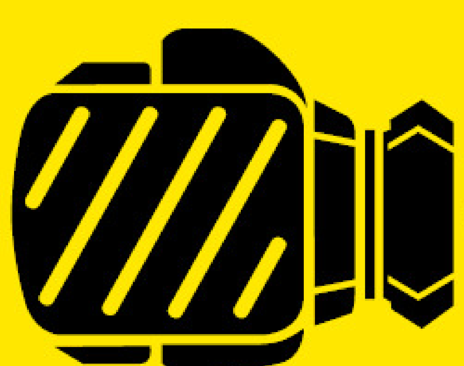


Mario & Sonic Río 2016
La disciplina es parte de los Juegos Olímpicos.



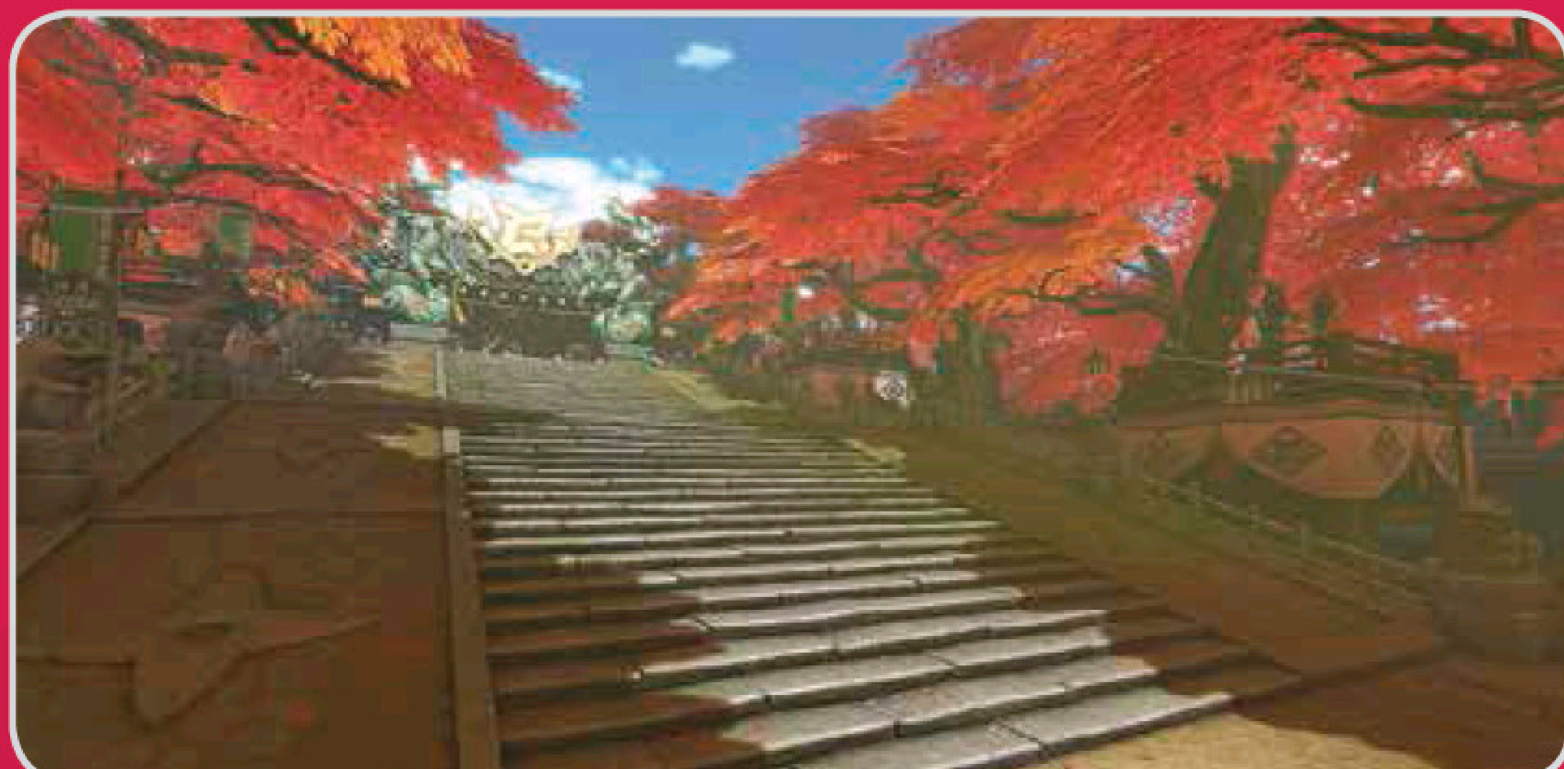
Punch-Out!! 2009
Little Mac en su versión moderna dentro de Wii





Buen trabajo gráfico para el Nintendo Switch

Esta calidad en los escenarios la podrás ver en tu TV







Esta nueva Propiedad Intelectual de Nintendo llega con una idea de refrescar los juegos de pelea, y lo hace de manera atractiva con escenarios llenos de color, al igual que sus personajes.

Así como disfrutaste del Box en Wii Sports, Arms te dará grandes momentos en tu Nintendo Switch



Splatoon
La fama de esta serie sigue en aumento. ¿Será lo mismo con **Arms**?

Ahora lo que más queremos es ponerle de nueva cuenta las manos a **Arms**. Nos quedamos picados con el modo de juego y estamos ansiosos por conocer el desarrollo final.

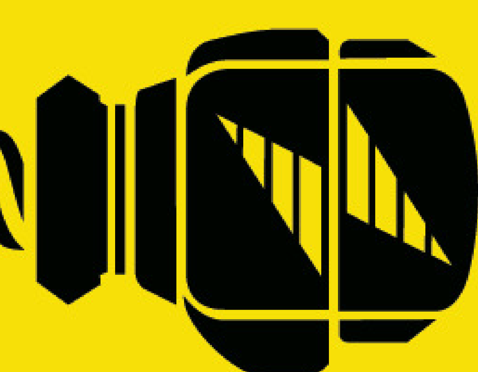
El Nintendo Switch y sus Joy-Con representan una nueva manera de jugar, por lo que los desarrolladores llamados terceros deberían poner atención en lo que pretende y produce Nintendo, para entrar en este abanico de opciones que puede resultar la nueva consola. La muestra está ahí para que alguien diga nosotros podemos tomar ventaja.

Muchas veces escuchamos en los espacios en nuestras redes sociales que no hay nuevas opciones de juego, así como personajes que debuten por parte de Nintendo. Pues bien, sí los hay, como los hubo en el Wii U; vamos a apoyarlos para que puedan crear su propia historia.

Algunos fans, con solo ver los videos de **Arms**, ya proyectan a los personajes para estar en un próximo **Super Smash Bros.** ¿Te imaginas? No suena tan descabellado, se podrían acoplar de gran forma a un **Smash**.

Pero esto sólo se lograría si este proyecto llamado **Arms**, tiene éxito con los seguidores. Ya pasó con **Splatoon**, que generó un *boom* impresionante en el género de los *shooters* con el Wii U. Ahora los chicos, carros y escenarios de **Splatoon** están en **Mario Kart 8 Deluxe**. ¿Esto te pasó por la cabeza cuando se anuncio el nuevo *shooter*?

Nos vamos con ese pensamiento de ver hasta donde puede llegar esta novel IP de Nintendo. Por lo pronto te podemos recomendar **Arms**, para una buena tarde de retas en compañía de amigos.



Nintendo®

¡Encuentra la consola ideal para ti!



AHORA A UN MEJOR PRECIO



- Pantalla más grande comparada con Nintendo 2DS.
- Efecto 3D en pantalla.
- Colores disponibles: ESTILO GALAXIA NUEVA · NUEVO NEGRO · NUEVO ROJO

- Incluye juego Mario Kart™ 7 pre-instalado y cargador (empaques seleccionados).
- Nintendo 2DS es compatible con todos los juegos de Nintendo 3DS, pero se muestran en 2D.
- Colores disponibles: AZUL ELÉCTRICO · ROJO CARMESÍ

Ahora tu consola es compatible con amiibo

new NINTENDO 3DS

INCLUYE TECNOLOGÍA NFC



NINTENDO 3DS | NINTENDO 2DS

COMPATIBLE SOLO CON EL LECTOR/GRABADOR NFC PARA NINTENDO 3DS (SE VENDE POR SEPARADO).



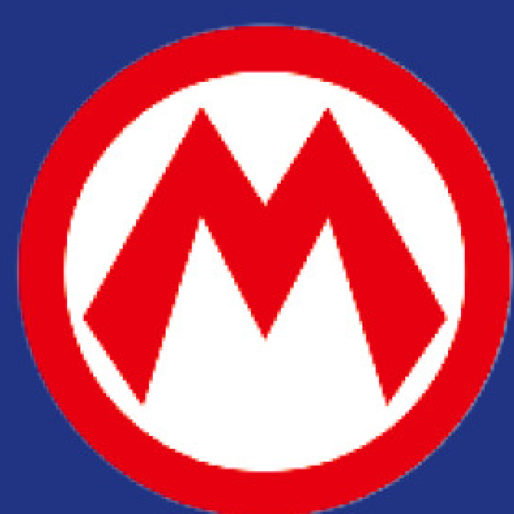
¡SÚPER JUEGOS A UN SÚPER PRECIO!





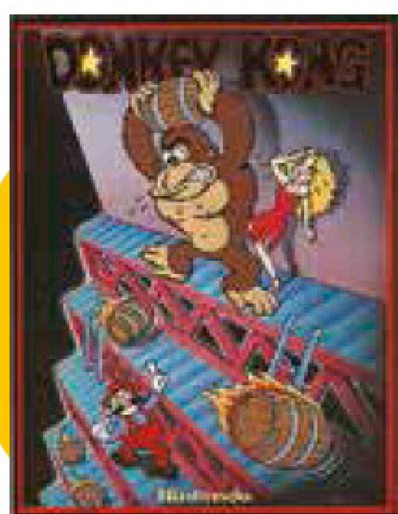
NINTENDO® SELECTS

Para las consolas Nintendo 3DS, usa la función de Control Parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
Los juegos y las consolas se venden por separado.
Las figuras no se muestran en tamaño real y los diseños pueden variar. La compatibilidad y funcionabilidad de amiibo pueden cambiar por juego.
Visita es.amiibo.com para detalles específicos sobre el funcionamiento de amiibo.



Los juegos que innovaron

Damos un vistazo a los desarrollos que marcaron la historia de Mario y Nintendo. ¿Con cuál comenzaste?



▲ **Mario** en sus inicios con Atari.

Super Mario, es para la industria del *gaming* como Carl Sagan para la divulgación científica; son referentes inequívocos de sus respectivas áreas y ejemplos para entablar buenas charlas sobre sus respectivos temas.

Mario es sin duda un personaje que cumple con creces con los elementos físicos y psicológicos para convertirlo en un héroe. El salto (literal) que dio a la fama desde aquella vieja *arcade* de **Donkey Kong** (1981) donde debía rescatar a "la damisela en peligro" de las garras del querido gorila, que por cierto y como dato anecdótico, este juego fue ideado originalmente para los personajes **Popeye**, **Oliva** y **Brutos**, pero Nintendo por derechos, canceló el proyecto obligándolo a crear nuevos personajes desde cero… de allí nació el gran **Mario**.

Como tú seguramente sabes, según un estudio realizado hace algunos años, arrojaba que entre la población mas jóven y adolecentes de EEUU y partes de Europa, **Mario** era más popular y reconocido que el mismísimo **Mickey**

▶ Así celebramos los 30 años de **Super Mario Bros.**



▼ El juego que cambió todo en la industria.





▲ **Mario** y su gran universo.

Super Mario ha sido parte de las generaciones. Imposible no haber jugado algún título

Mouse, inventado por Walt Disney en 1928 y que tanta fama ha tenido (y tiene) por décadas, fama que el bigotón, le quitó hace ya algún tiempo.

Mario ha protagonizado más de 200 juegos a lo largo de su "carrera" virtual para todas y cada una de las plataformas de Nintendo, salvo su aparición en un título para la Atari 2006 en 1982 pero licenciada por la gran N. **Mario** ha sido de todo: desde fontanero, su oficio de origen, pasando por futbolista, tenista, peleador, doctor, piloto de *Go Karts*, pero sobre todo un incansable aventurero, incluso, fue la imagen para promocionar los juegos Olímpicos de Tokyo 2020... ¡vaya fama!

En particular, existen tres juegos de **Mario** que realmente dejaron huella y marcaron una verdadera tendencia en la industria. Sin duda la primerísima versión de este juego para la Nintendo Entertainment System (NES) y que venía en un cartucho con dos juegos: la primera aventura de **Mario**, junto con el juego **Duck Hunt**, para ser utilizado con la pistola Zapper.

En esta primera aventura, **Mario** debía recorrer varios mundos y acceder en castillos "vacios", hasta encontrar el último y rescatar a la princesa de las garras del que sería su némesis hasta nuestros días: el malvado **Bowser**.

Super Mario Bros. 3

Mejorando lo ya establecido

Cuando jugamos por primera vez este título, entendimos que se había llegado a la perfección. Había quedado atrás el primer **Mario**.



Super Mario 64
Bienvenido el mundo en 3D



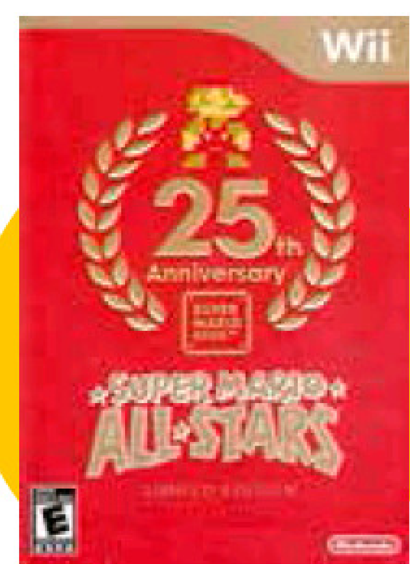
Super Mario 64
La opción de explorar con libertad el entorno del desarrollo fue una manera nueva de jugar un **Super Mario**.





Super Mario Galaxy
Cuando pensamos que no habría otra forma de visualizar el cómo podría ser un nuevo **Mario**, Nintendo nos sorprende en Wii.

Lo mejor de todo es que descubriremos en este año un nuevo Super Mario para Nintendo Switch



▲ La edición especial que llegó al Wii.

Este primer título, llamó muchísimo la atención por su versatilidad de juego (recordemos que salíamos de la época dorada del Atari), sus gráficos, sus controles más que precisos gracias al *pad* y los botones, sus paleta de colores y sobre todo por su increíble música, que hasta hoy día al escucharla se enchina la piel y saltan los recuerdos.

Las secuelas fueron inevitables con el paso de los años y resultaron increíbles para todos los seguidores, destacando **Super Mario Bros. 3**, que hasta la fecha es considerada la joya de la corona de la longeva franquicia.

Algunos años después, el título de **Super Mario** que también rompió esquemas, fue el aparecido en 1996, para la novel consola Nintendo 64: **Super Mario 64**.

La tecnología de esta plataforma, era lo suficientemente poderosa para recrear mundos en tres dimisiones y por primera vez, nos traía un juego de **Mario Bros.** en el que podíamos ir a donde quisiéramos. **Mario** fue dotado de detalles gráficos nunca antes vistos, ya que podías ver a tu personaje en 360 grados, por arriba, por abajo, de cerca de lejos, etcétera, y moverlo como nos diera la gana dentro ese inmenso mundo tridimensional; era una sensación única y muy satisfactoria gracias al muy buen diseño de control, como el *pad* del N64 y que gracias a la palanca análoga, permitía un *gameplay* preciso y adecuado para el nuevo **Mario**. Mención especial la pelea final contra **Bowser**... ¿la recuerdas?

De aquí, pasamos al tercer juego que también volvió a marcar un antes y un después en la historia de **Mario** (y de los mimos *gamers*) fue el debut de nuestro fontanero favorito para la consola Wii: **Super Mario Galaxy** (2007).

Los trajes de Super Mario

Cada uno de ellos te ayuda en algo



Pingüino
New Super Mario Bros. Wii



Abeja
Super Mario Galaxy



Propela
New Super Mario Bros. Wii



Tanooki
Super Mario 3D World



Obrero
Super Mario Maker



Gato
Super Mario 3D World

En esta siguiente entrega de **Mario**, la innovación no solo fue a nivel gráficos, si no a nivel concepto y por supuesto que el control de la Wii impulsó (literalmente) a este juego al estrellato.

Aquí **Mario** debía viajar por pequeños planetas y recorrerlos dando una nueva sensación de exploración en 360 grados y que ayudado por el detector de movimiento de tu Wiimote y tu Nunchuk, "la exploración planetaria" se convertía en algo inigualable.

Después llegó la secuela con Super **Mario Galaxy 2**, un título que también disfrutamos con la genial consola y controles de movimiento.

Ahora se viene una nueva entrega de **Mario** para la recién estrenada Nintendo Switch, **Super Mario Odyssey**. (2017). Conociendo la lógica de que en cada entrega de una nueva consola de Nintendo, los juegos de **Mario** son innovación pura. Con sólo ver el avance que se liberó en la presentación de Nueva York, lo entendimos.

Con el tipo de mando de la *Switch*, más la forma de poder jugar con ella, sin duda que **Mario Odissey**, volverá a marcar, como desde hace años, una nueva etapa en la historia de **Mario**, y por supuesto en todos los que amamos y disfrutamos sus aventuras... no puedo esperar a ver las sorpresas que traerá esta nueva entrega.



Nueva gorra

¿Qué hay detras de ella?

En el tráiler de **Super Mario Odyssey** vimos que es una herramienta para avanzar, no sólo un atuendo más.



▶ Es momento de guiar a la legión de soldados.

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
INTELLIGENT SYSTEMS
• Categoría
RPG
• Jugadores
1
• Opinamos
Los RPG épicos no paran en el N3DS



En la edición pasada comentamos acerca de **Fire Emblem Heroes**, el título de la serie que debutó en los dispositivos móviles.

Ahora es turno de regresar la aventura a la portátil de Nintendo, el N3DS. Con fecha de salida para el 19 de mayo, **Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia**, representa una nueva oportunidad para los seguidores de la serie, de disfrutar una historia más en nuestro gran dispositivo consentido de doble pantalla. ¡Vamos a conocerlo!

Nintendo ha preparado para la llegada de este juego, una versión Edición Limitada que luce espectacular y que seguramente muchos de los fans de **Fire Emblem**, harán hasta lo imposible para conseguir.

Este *bundle* contiene un libro de arte de Valentia, una selección de *tracks* musicales del juego y un *set* de pines de los personajes de **Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia**. Como ves, un buen paquete que bien vale la pena hacer el esfuerzo para tener.

Vamos a ver cuántas piezas estarán disponibles y en qué lugares se pueden conseguir. Pero no te preocupes, ya que la versión normal del juego será muy fácil de conseguir, ahí sí no habrá pierde para poder disfrutar de esta obra del Role Playing Game.

Antes de continuar, debemos destacar que este género mencionado, no deja de ofrecer buenos títulos creados por diferentes estudios como INTELLIGENT SYSTEMS, quienes han trabajado de la mano de Nintendo.





◀ Grandes gráficos para la portátil.



▲ Todo tiene un inicio. 1992



◀ Personajes que forjan la historia de **FE**.

En tiempos antiguos existieron dos reinos que se mantuvieron ajenos, pero bajo una frágil línea de coexistencia; todo cambió.

Los ecos de guerra fueron escuchados por todo el territorio de Valentia, el enfrentamiento entre dos armadas estaba por llegar a estas tierras. El conflicto fue elevándose poco a poco, las batallas por ganar terreno tomaron más fuerza y la resistencia por cada lado creció.

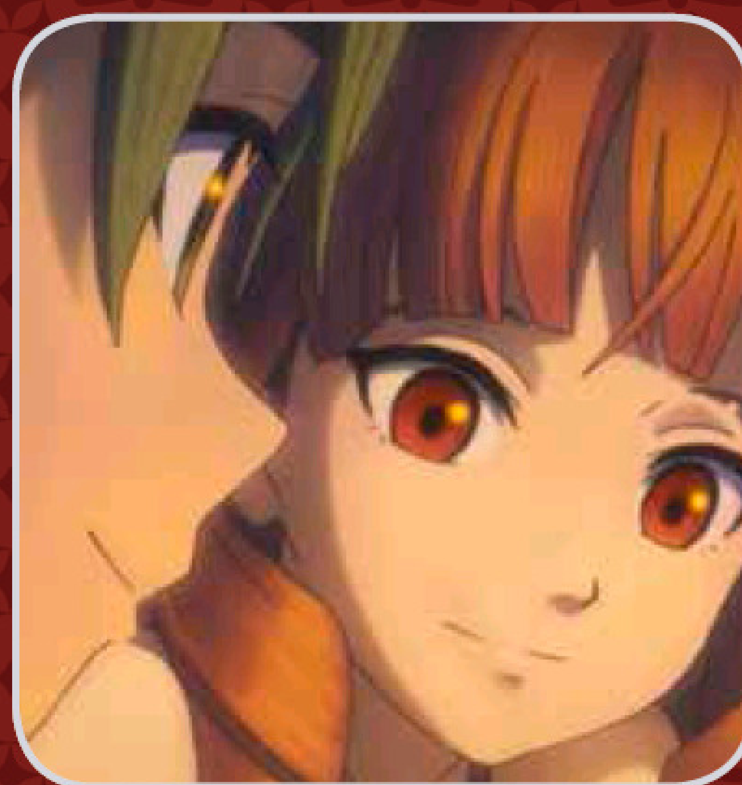
Alm, un jóven que creció al lado de su abuelo en una pequeña villa, y quien le ayudó en su entrenamiento con la espada, es el elegido para guíar a las fuerzas en contra del imperio Rigelian.

Él ha mantenido una amistad desde niño con Celica, y está determinado a proteger a su país.

La guerra que enfrenta a los dioses define el destino de todo un continente

Alm y Celica, una gran amistad

Desde pequeños compartieron momentos



Dos niños que crecieron cercanos y que tienen un pacto que los une.



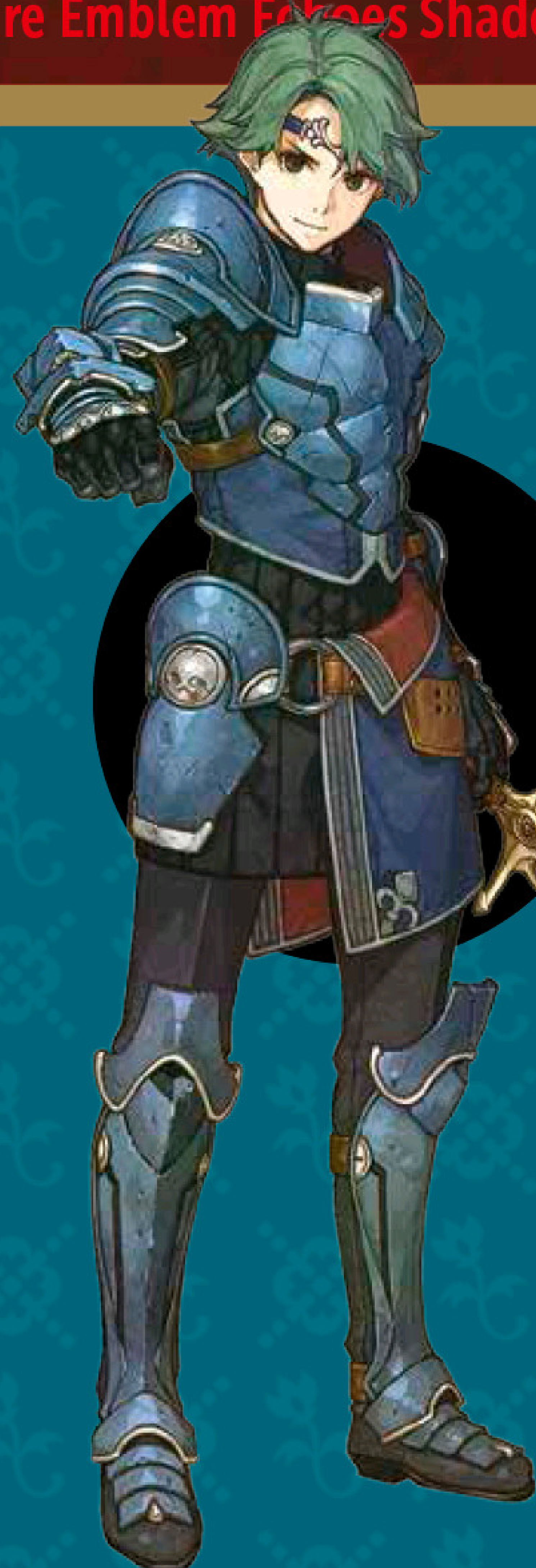
Valentia es el lugar que pretenden mantener con gran unidad; una tarea no fácil.



Celica, una princesa que poseé grandes dotes en el manejo de la espada.



Cada personaje, una historia
¿Quiénes son cada uno de ellos?

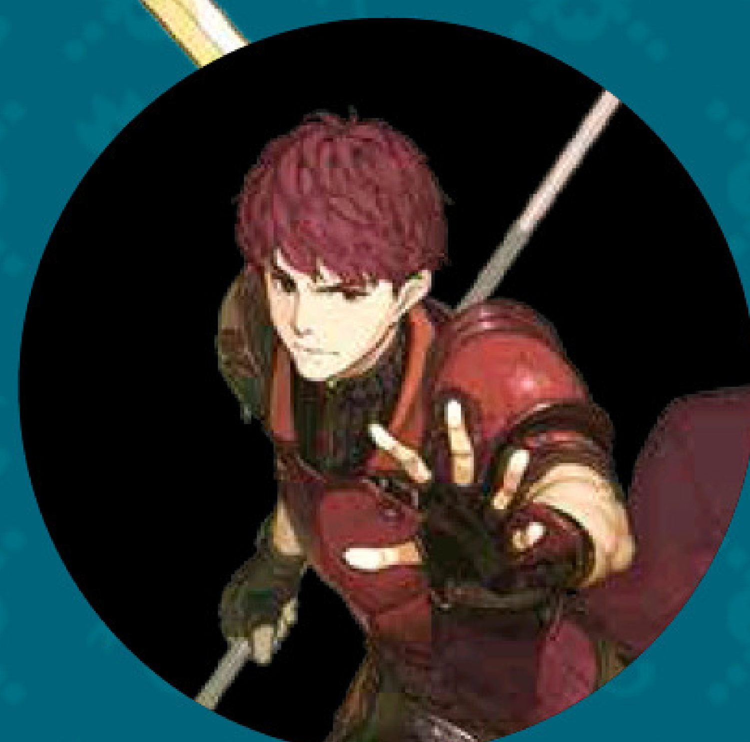


Alm
Creció en una pequeña locadidad, pero se ha convertido en un referente.


Tobin


Kliff


Faye


Lukas


Silque


Clive

Lanzado en 1992

Basado en la segunda entrega de la serie, por primera vez estará fuera de Japón.



Una vez que hayas decidido entrar de lleno en esta aventura mágica que nos ofrece el Nintendo 3DS, tendrás que guiar a estos dos personajes: **Alm** y **Celica**. Lo harás en paralelo y así conseguirás el objetivo de la misión que se te ha encomendado.

En cada una de las fuerzas que lideras, encontrarás diferentes estrategias que te servirán dependiendo de cada circunstancia que afrontes durante la partida dentro de **Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia**.

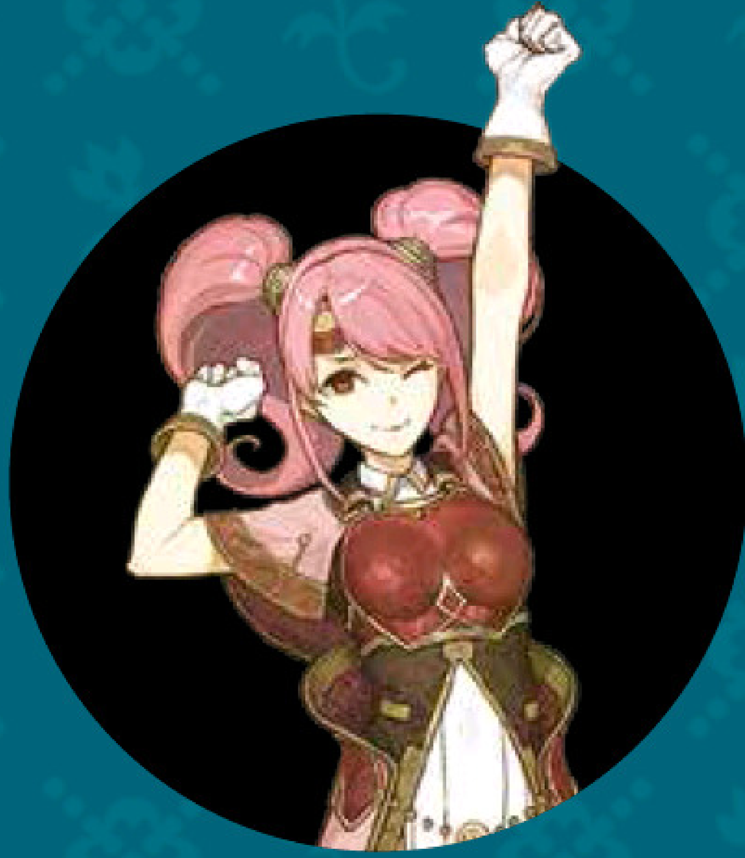
Esta es la magia de los desarrollos Role Playing Game, que por fortuna, aún tenemos la oportunidad de disfrutar actualmente. Las estrategias que te comentamos están llenas de combinaciones de personajes y clases, ofreciendo una cantidad impresionante de mezclas que puedes usar con el paso de la historia.

¿Qué podemos esperar del mapa dentro de **FEE: Shadows of Valentia**? Una exploración libre que te permite escoger las batallas según tu idea y planteamiento del juego. ¡Hazlo de manera inteligente! Cualquier error puede cambiar el desarrollo de tu estrategia que planeaste.

Ya que estás de visita en los pueblos que decidiste conocer, toma el tiempo para hacer algunas compras para tus víveres y cualquier cosa que necesites para continuar con tu misión, dentro de la parte colorida del juego. Pero recuerda, no todo será un paseo dentro de las localidades.



◀ Atento a los menús del juego.



Mae



Kamui



Genny



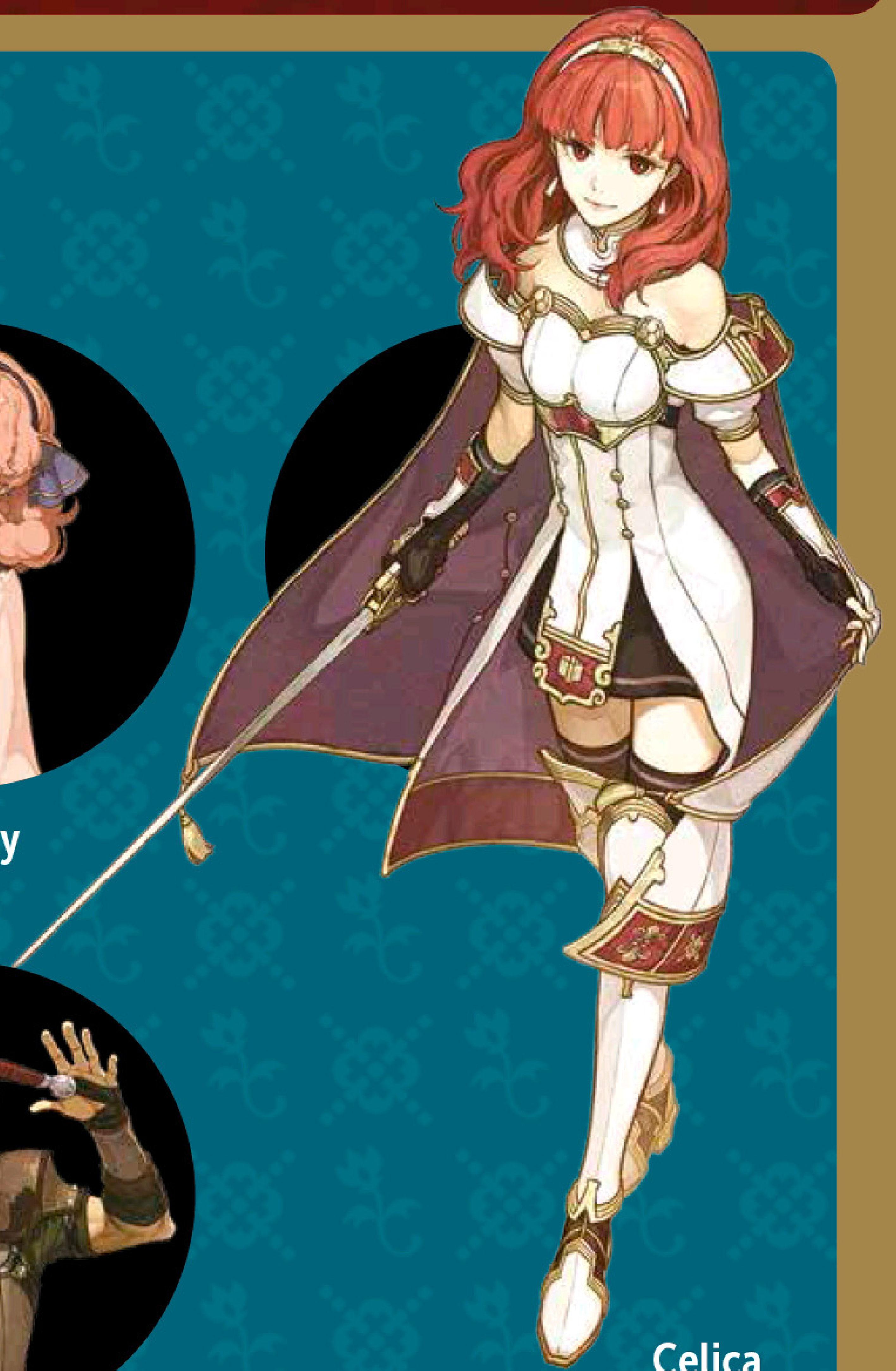
Leon



Valbar



Saber



Celica
El pasado de esta princesa es todo un misterio. Su misión es terminar con la guerra.

La parte oscura también llegará a **Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia**, con los calabozos que tienes que hacer frente en algún momento.

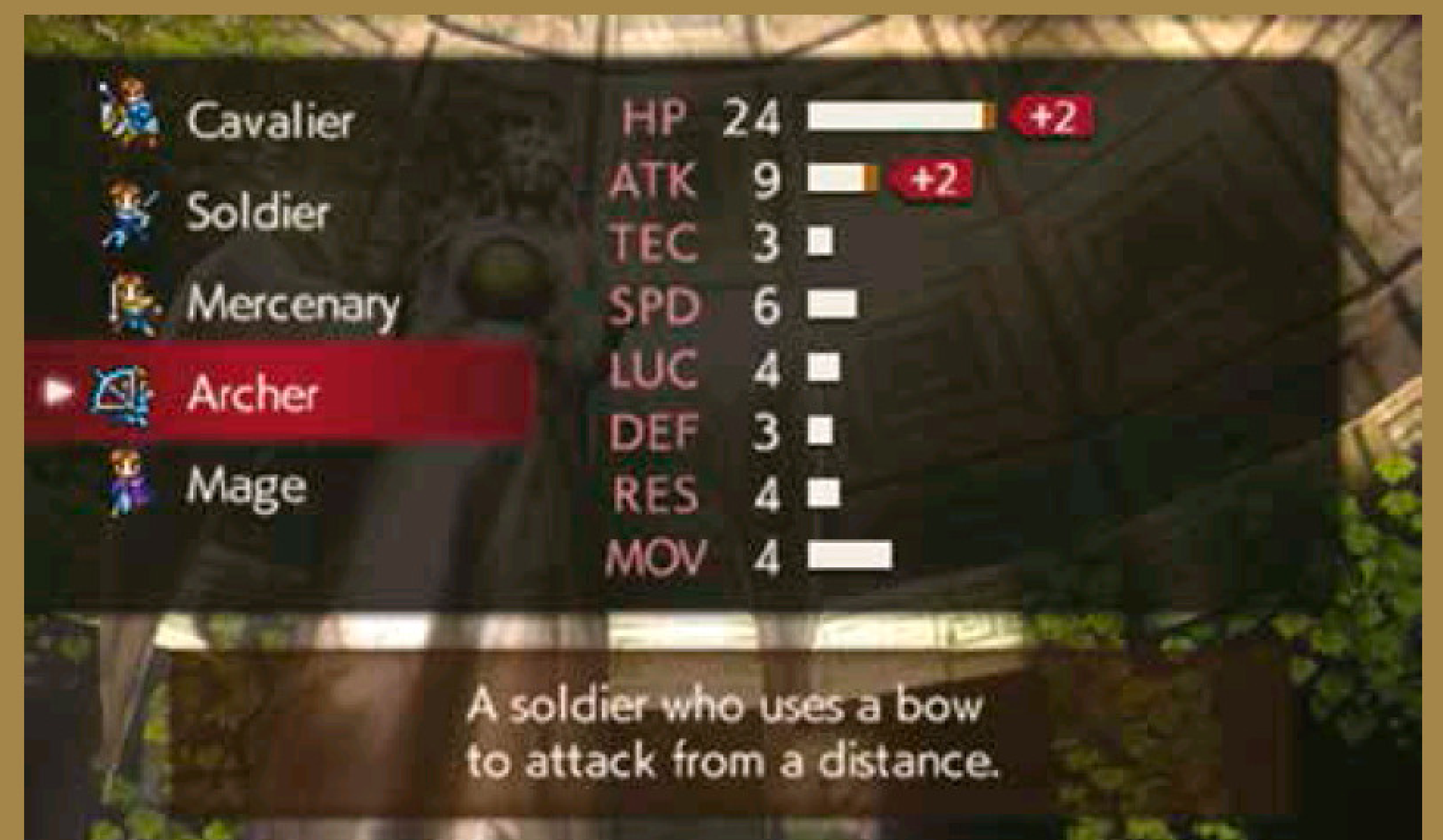
Ahí encontrarás diferentes tipos de batallas que deberás sortear, prepara bien tu armamento y plan de ataque. Esto será una prueba real para tus aptitudes de guerrero o guerrera; ya que los dos personajes tienen sus aventuras en paralelo, como te lo mencionamos con anterioridad.

Los arqueros toman un rol singular dentro del desarrollo, puesto que su habilidad de lanzar las flechas a la distancia les da una ventaja sobre los atques a distancia corta, toma esto en cuenta para movimientos a favor o en contra; deberás tomar ventaja de ello para que puedas avanzar.

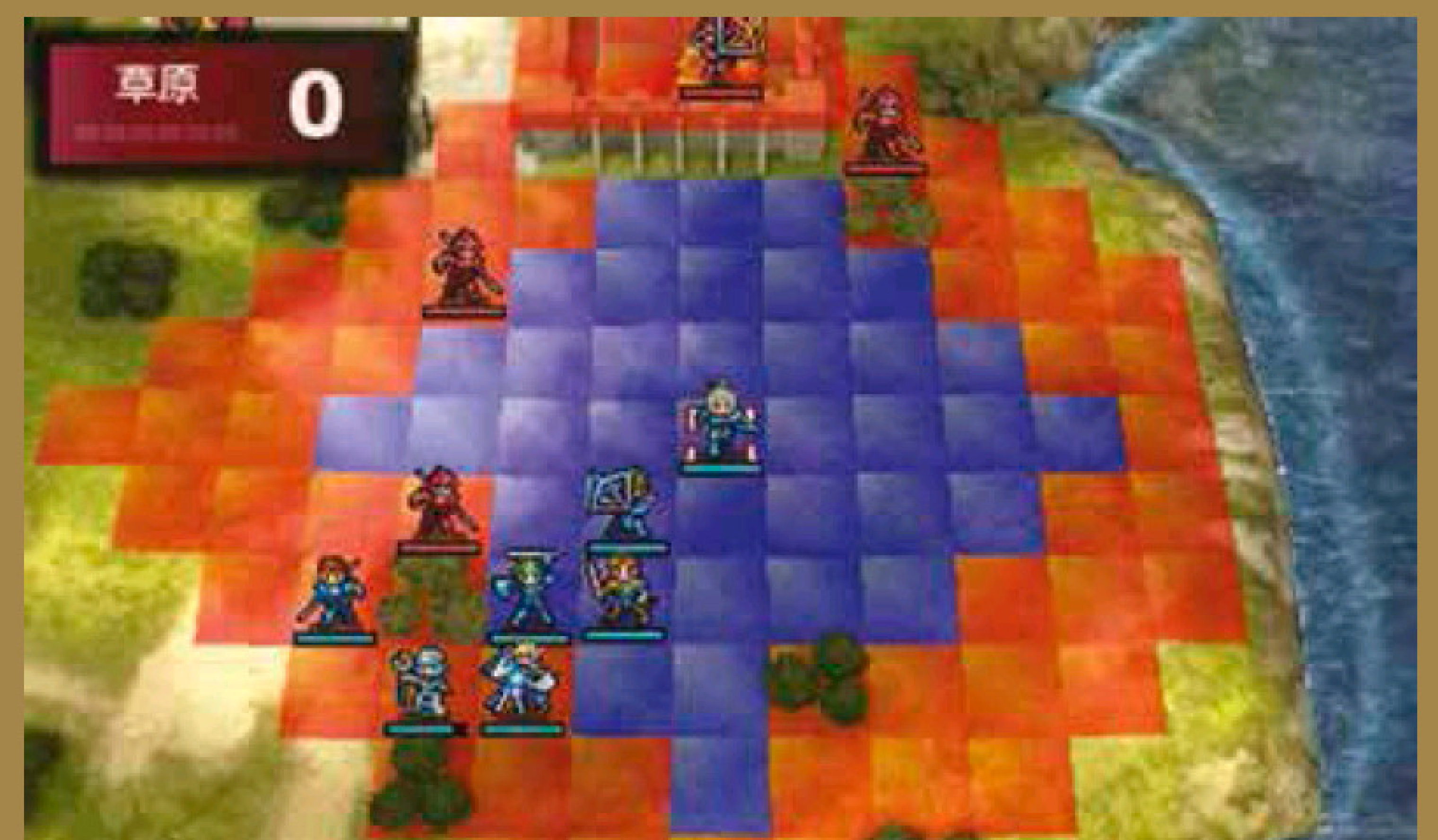
Tal vez no imaginas los alcances que puedan llegar a tener estos arcos y flechas si son bien utilizados.

Pero esto es sólo parte de las opciones de armamento que tienes, ya que la baraja es amplia y cuentas con ciertos ítems que te resultarán de diversa utilidad dependiendo de los momentos de apremio en los que te encuentres. Tú mismo(a) podrás conocer el daño que conlleva el uso de cada arma conforme continúes en la trama.

El terreno también es un factor dentro del juego, tus estrategias pueden afectar este elemento; los tipos de clima también se hacen presentes y pueden tener incidencia en las partidas. Los ataques mágicos no son afectados por estos elementos, podrás hacer uso de ellos sin problemas.



▲ No dejes de seguir los datos que te ofrece el juego.



▲ Piensa y ejecuta la estrategia perfecta.



Los amiibo dentro de Fire Emblem

También puedes utilizar los anteriores

Alm
Los protagonistas debutan dentro de la serie de figuras de Nintendo.





Celica
Busca el paquete que se ha dispuesto con los dos amiibo.



Ike
Fue parte de **FE: Path of Radiance**



Lucina
¿La recuerdas en **FE: Awakening**?



Marth
Sin duda uno de los más populares de **FE**

Robin
Su origen se dio en **FE: Awakening**





Roy
Lo recordamos por **FE: The Binding Blade**



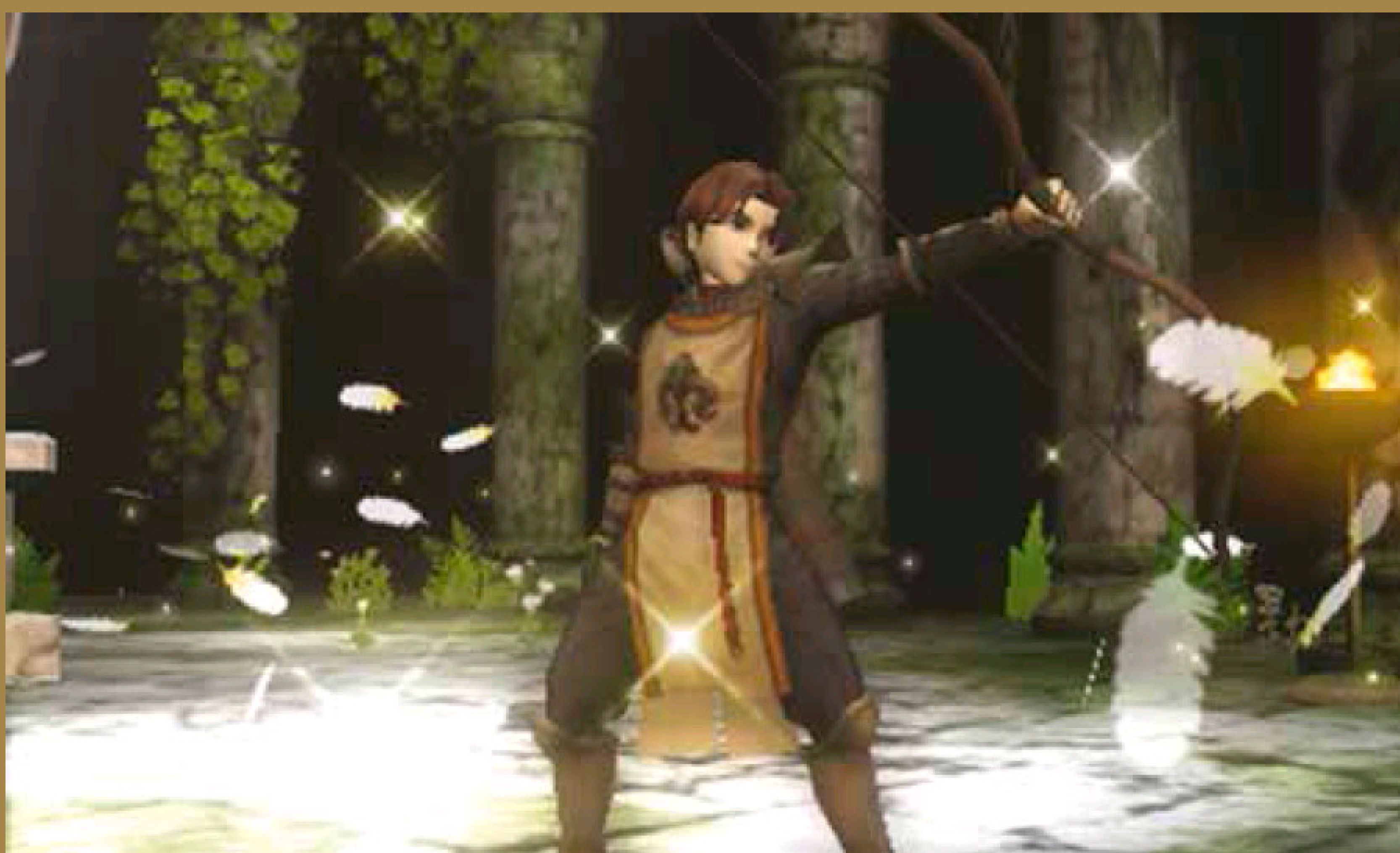


▶ Aprovecha la distancia con el arco.



▶ El arte no deja de emocionarnos.

▼ Disfruta de las animaciones.





▲ **Celica** y el misterio que la envuelve.

Estamos ante un juego que no puedes dejar pasar como fan de Fire Emblem

Vamos concluyendo el artículo con el tipo de clases que se encuentran en **Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia**. Desde los reinos, hasta los mercenarios; aquí conviven una gran variedad de personajes que puedes ir mejorando en el desarrollo.

Bien dicen que todos pueden cambiar, pues aquí esto es una opción real. Así que en ti está el futuro de estos guerreros de Valentia; ellos están esperando que saques lo mejor de si.

Es tiempo de que saques al estratega que llevas dentro, al gran fan de los RPG que siempre ha disfrutado de estas mágicas historias. Por otro lado, si apenas inicias en este género, no te preocupes, aquí encuentras una buena opción para que entres de lleno en la serie de **Fire Emblem**, la vas a disfrutar mucho. ¡Ya verás!

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia tiene fecha de salida para el 19 de mayo, en el Nintendo 3DS.

Por nuestra parte, lo vemos como un juego bastante interesante para los que gustan del género. Además de que le sumamos la opción de los nuevos amiibo y de los que ya existen de **Fire Emblem**, los cuales puedes incluir a la aventura de **Shadows of Valentia**.

¿Qué dices? ¿Lo has anotado como un gusto más que te darás para tu portátil? ¿Qué te pareció esta edición limitada del juego?

Edición limitada

Un guiño para los coleccionistas



▼ Estos personajes se ganaron a los fans.





▲ Cada una de las armas tiene su magia.



▲ El rodillo es un dolor de cabeza ¡Si no lo estás usando tú!

Splatoon 2



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Categoría
Acción, Disparos
• Jugadores
8
• Opinamos
Esto se va a poner bastante bueno



Durante los días 24, 25 y 26 del pasado mes de marzo, se llevó a cabo el Global Testfire para la segunda entrega de **Splatoon**.

Esta prueba, muy útil para Nintendo y divertida para los que poseen la nueva consola, sirve para ver cómo va el desarrollo del juego y cómo se desenvuelven las partidas en línea de esta entrega. Es preciso recordar que cuando se iba a lanzar **Splatoon** para Wii U, se realizó un *test* similar, que ayudó a los mismos desarrolladores.

Lo único que debías hacer para entrar a las partidas, fue haber descargado previamente la aplicación / juego, a través de la eShop del Nintendo Switch.

Ya con la aplicación instalada, sólo restaba esperar los horarios establecidos para la conexión en línea y así entrar a la asignación de equipo, para comenzar las sesiones.

En el primer horario hubieron algunas dificultades para acceder, pero fue entendible por la naturaleza del evento.

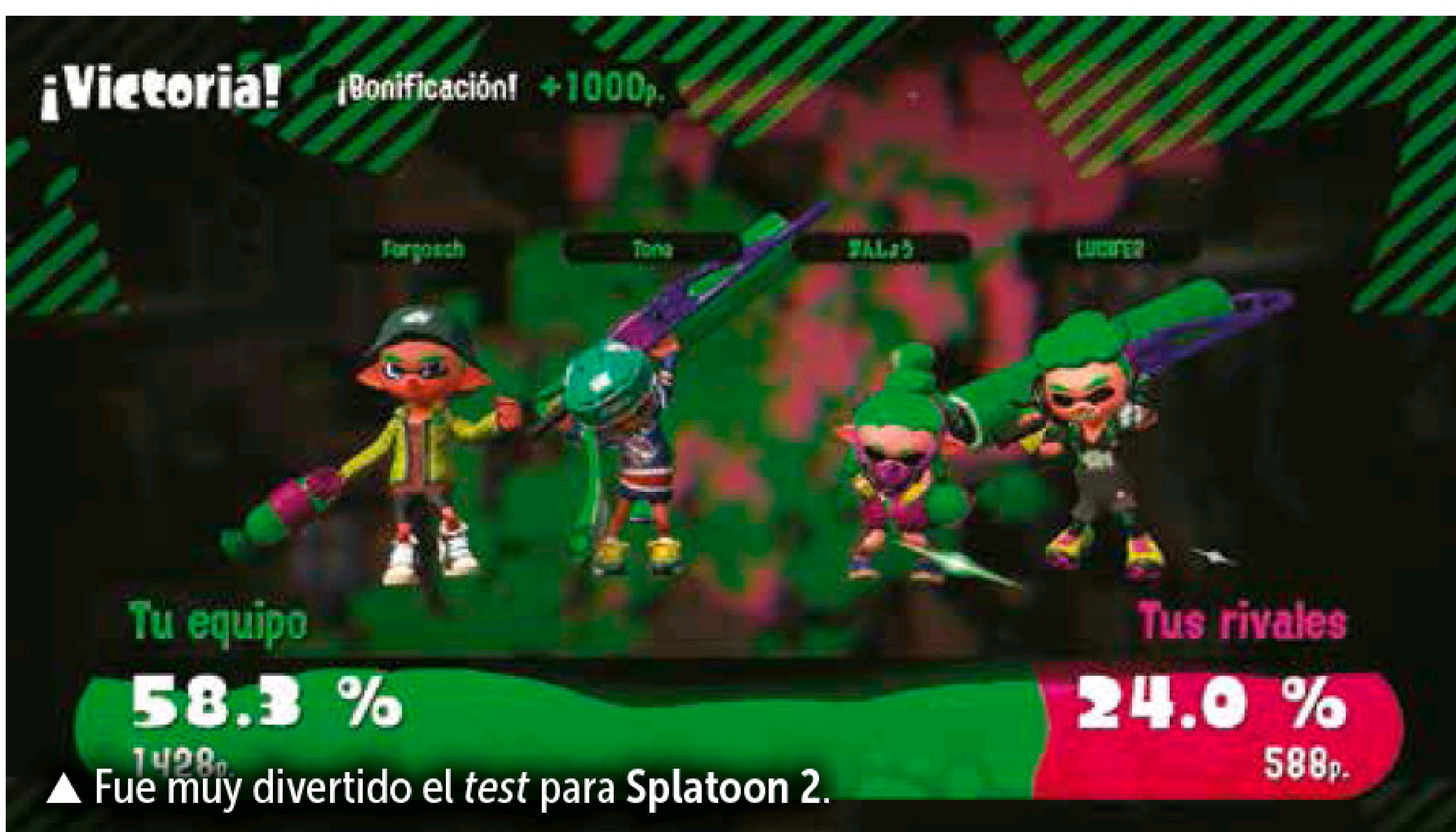


▼ El divertido *shooter* tiene una nueva edición.

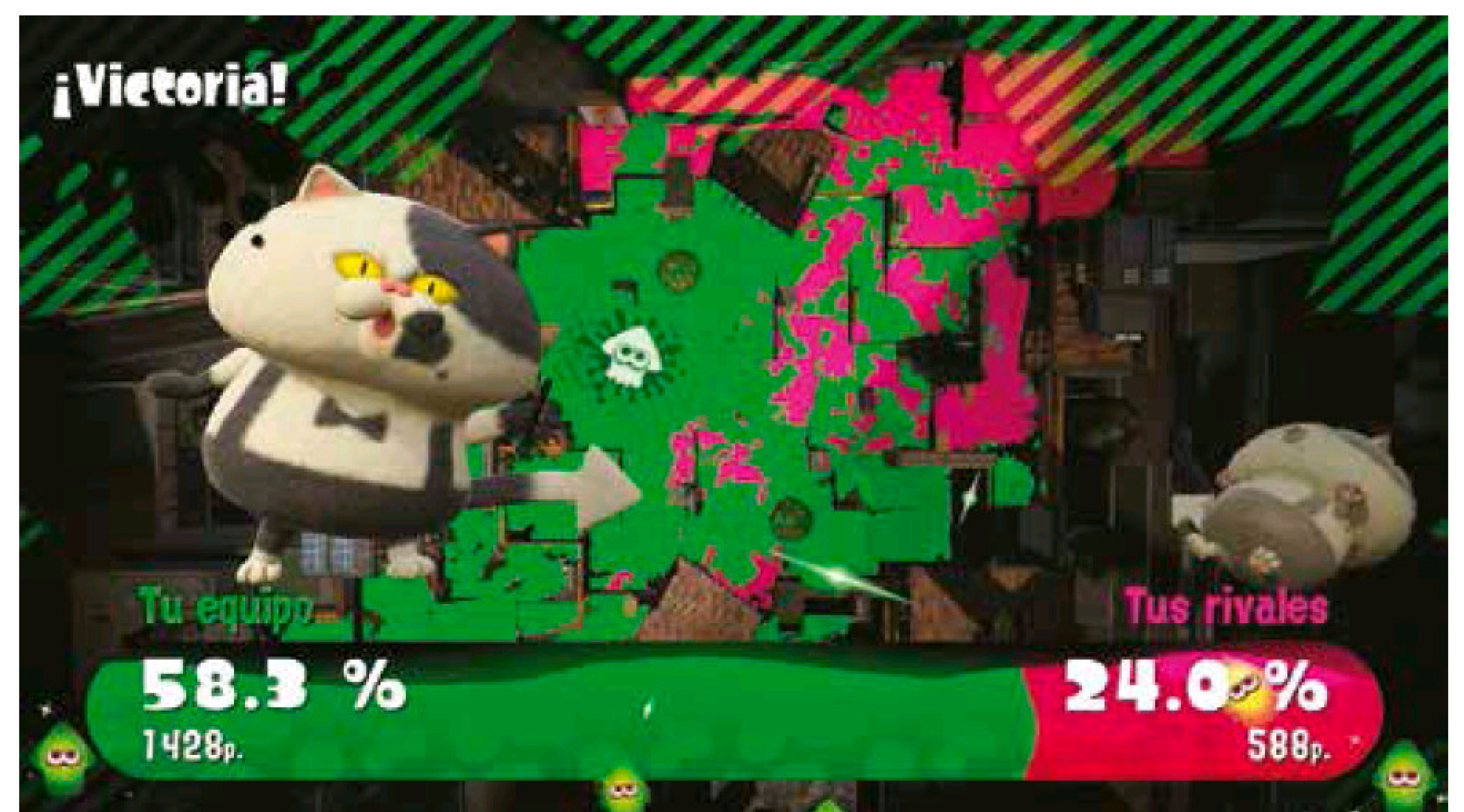


◀ La idea se mantiene. ¡Cubre todo lo que puedas!

▼ La frialdad de los números.



▲ Fue muy divertido el *test* para **Splatoon 2**.



Ahora sólo resta contar los días para la llegada de Splatoon 2 para el Nintendo Switch

Una vez que la demanda fue solventada durante esta primera hora, las conexiones se dieron sin problemas y las partidas arrancaron con la afluencia de miles de jugadores de todo el mundo, que quisieron probar el título.

De lo más destacado de las sesiones, fue el gran uso que se le dio al Rodillo. Al parecer será el arma preferida de muchos durante los combates.

Su cobertura al momento de pintar es impresionante, además que su golpe es letal si te encuentras cerca de tu oponente. Es muy complicado evitar que se libren de un ataque bien planificado. Pero como todo, puede llegar a ser muy común y se van a generar estrategias para contrarrestar los daños que hace.

Lo mejor será ir dominando todas las armas y buscar los momentos adecuados para probar todo tipo de acciones con cada una de ellas. Si dominas los disparos de lejos, será una buena ventaja para ti.

Nos hemos quedado con ganas de más, pero **Splatoon 2** ya llegará y podremos disfrutarlo a todas horas.

¡Lo recomendamos sin dudar!



▼ Pintar no había sido tan divertido.

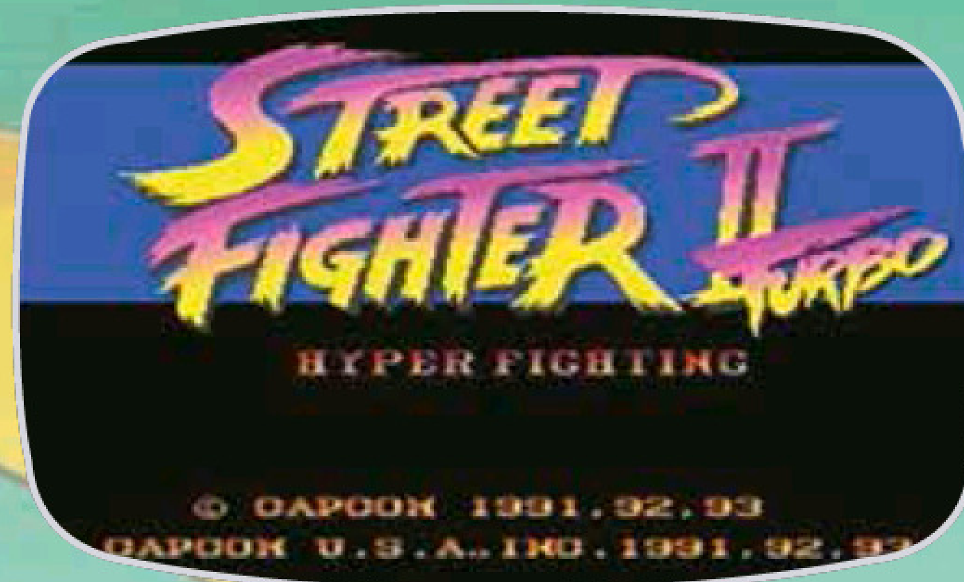
Insert Coin



▲ **T-Hawk**, el mexicano que llegó a **Super Street Fighter II**



▲ Tráiler de **Ultra Street Fighter II: The Final Challengers**



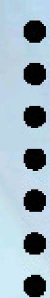
▲ Gamevistazo Retro de **Street Fighter II Turbo**

RevistaCN

¡Suscríbete a nuestro canal!



Tenemos algunos videos de Street Fighter que seguro llamarán tu atención. No dejes de visitarnos y comentar en ellos.





 revistaclubnintendo.com  RevistaCN  RevistaCN  RevistaCN

C·L·U·B
Nintendo
Revista Oficial



SPRING MAN

ARMS™

C • L • U • B
Nintendo®
Revista Oficial

RIBBON GIRL



ARMS™